

鉄拳5 VERSION. 5.1 戦術進化本

鉄拳 TEKKEN 5™ Version. 5.1

を闘いぬくための本

月刊アルカディア9月号特別付録

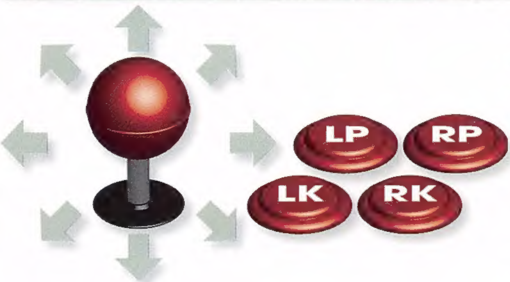
鉄拳 TEKKEN 5 Version. 5.1

システム

鉄拳5 Version. 5.1 の基本システムを紹介しよう。初心者はゲームシステムの勉強に、上級者はシステム変更点のチェックのために目を通してもらいたい。

TEXT：タケヤマ

基本操作



本文中でのコマンド表記

⇨……レバーを短く入力　➡レバーを長く入力

☆……レバーニュートラル　……左パンチを入力

……右パンチを入力　……左キックを入力

……右キックを入力

【 】……カッコ内のボタンを素早く入力

※コマンドはすべて、自分のキャラクターが1P側（右向き）のときのものです。

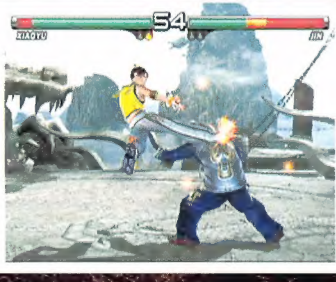
※黒丸が二つ以上あるものは（など）は、黒丸部分のボタンを同時に入力することを示します。

レバーとボタン、二つの操作の組み合わせによってキャラクターの動きを操っていく。レバーは8方向に動かすことができ、これによって前ダッシュや横移動、ジャンプなどのさまざまな移動が可能だ。また、立ちガード、しゃがみガードもレバーの操作によって行なう。一方、ボタンは主に攻撃をするために使用する。四つのボタンは四肢に対応しており、左パンチボタンを押すとキャラクターは左手による攻撃を繰り出すという仕組みだ。さらに、ボタンとレバーを組み合わせることによってさまざまな技を出すことが可能となっている。

ジャンプ・しゃがみステータス

ジャンプステータスとは、一言でいうと「下段攻撃をかわす性質」のことで、しゃがみステータスは「上段攻撃をかわす性質」のことだ。例えば、ジャンプ攻撃は⇩のような姿勢の低い特殊中段攻撃と下段攻撃を飛び越えるようになっている。相手の出してくる攻撃を読むことができれば、不利な状況からでもこちらの技を当てるチャンスがある「読み合い重視」なシステムといえよう。

各キャラクターのステータス技について性能を熟知しておくことが勝利への近道だ。



ステータスが発揮されるまでには、技が発生してから若干の時間がかかる点に気を付けよう。

壁やられ

全15ステージ中、12ステージに存在し、その周辺を囲んでいる「壁」。この壁によって影響を受ける対戦時の攻防について、しっかりと把握しよう。壁に追い詰められると後ろダッシュによって相手との距離を離すことができなくなる。「性能を数字で見れば強いが、リーチが短い」という技も、後ろダッシュが無効化される壁際では強力な技となるのだ。また、技をくらったキャラクターが壁にヒットしたときの特有のやられモーションにも注目しよう。その性質を「壁やられ（弱）・（中）・（強）」と三つに分類したので右のカコミを見てほしい。

壁やられ（弱）

壁を背負った状況で、相手をダウンさせる属性を持たない攻撃をくらったときのやられモーションのこと。ダメージの増加や硬直差の変化などは起きない。

壁やられ（中）

空中に浮いた状態で壁にヒットしたときのやられモーション。新バージョンではダメージが入らなくなった。

壁やられ（強）

壁を背負った状況で、相手を吹き飛ばす属性の攻撃をくらったときのやられモーション。

起き上がり

ダウン状態

ダウン状態から起き上がりにかけて、常にやられ判定が存在するのが鉄拳シリーズの特徴。ダウン状態では取れる行動が大きく制限されている上に、ガードをすることができない。そこで素早く起き上がりたいところだが、それには危険が伴う……というジレンマが起き上がりの攻防となるのだ。

起き上がり方

ダウン状態から起き上がるには大きく分けて二つの方法がある。一つはレバー入力による起き上がりで、レバー➡入れによる前転、⬅入れによる後転、⬆入れによるその場で起きなどがある。もう一つは起き上がり攻撃を出しつつ起き上がるという方法。ダウン状態によって出せる技が変わってくる点に気を付けよう。

New! ダウン状態のダメージが70%に！

旧バージョンでは、ダウン中の相手に攻撃を当てた場合のダメージ補正は100%だったが、新バージョンでのダメージ補正は70%に変更されている。ダウン攻撃が確定する場面では、起き上がろうとしてくらっても寝っぱなしでくらってもダメージは一緒なので、危険を冒して無理に起き上がる必要性は無いぞ。

1発攻撃をくらってから起き上がる方法がより効果的になったといえる。


地上判定を狙う壁コンボの補正も70%に。影響大だ。

受け身

攻撃をくらって、ダウン状態になる直前に唯一選択できる行動が「受け身」だ。状況やレバー入力によって多彩な受け身がある。その種類を把握しておこう。

横転受け身 パンチボタンなら画面奥、キックボタンなら画面手前方向へ受け身を取る。受け身後は無敵時間が存在し、その後に行動可能な状態へと移る。

後転受け身 レバーを⬅に入れっぱなしにしておくと後転受け身を取る。後転中は空中判定で、終わり際には地上判定のスキが存在する。

クイック受け身 相手足側仰向け状態と相手頭側うつ伏せ状態で着地したときに、レバー➡入れでクイック受け身を取れる。前者からの受け身には攻撃判定が存在。

吹き飛ばし受け身① シャオユウの流星連脚(⇙[ボタン])やブライアンのマッハパンチ(⇨➡[ボタン])など一部の技で吹っ飛ばされた後にレバーを⇨要素に入れることで可能な受け身。受け身を取った直後に攻撃をするので、追撃に対しカウンターを取れることもある。

吹き飛ばし受け身② ポールの崩拳(⇩⇘➡[ボタン])をくらったときやジンの胴抜き(⇨➡[ボタン])をカウンターでくらったときなど、遠くへ転がっていくやられモーションのときにレバーを⇧に入れることで取れる受け身。着地後はしゃがみ状態となっている。

New! 受け身中のガードが可能に！

旧バージョンでは、壁で受け身を取った相手のスキに重なるタイミングでダウン攻撃を出し、事実上の確定とするテクニックが強力だったが、新バージョンではガードが可能に。その戦局に与える影響は大きい。


壁際でのワンツースマッシュから……
スネークエッジがガード可能に！

New! 吹き飛ばし受け身③

フェンの撲面掌(⇦[ボタン])カウンターやジュリアの箭疾歩(⇨【[ボタン]】)などをくらって吹き飛ばされたときに、レバーをガード方向に入れると後転受け身を取れるようになった。


素早く後転するため、リスクはほぼ皆無。非常に便利だ。



受け身確定無き後の起き攻め
めくり&側面取り

横転受け身の無防備時間が無くなったため、今まで通りに使える「めくり」が重要になることは間違い無い。ここでは、「めくり」の具体例を紹介していこう。

TEXT：ハメコ。

めくり&側面ヒットで崩せ

鉄拳における「めくり」とは、横転受け身動作中の相手を飛び越す、または踏み越すことでガード方向を逆にしたり、側面または背面を取って攻撃をガードできない状況を作り出すことを指す。ガード方向を惑わせる攻めはニュートラルガードで両方に対応されてしまうものの、レバーでガードする相手に対しては有効だ。



横転受け身にジャンプ系の技を技を重ね、裏に回るのがめくりの基本だ。



受け身がホーミングしない状況を作り、側面を取るのも有効な攻め。



レイヴン RAVEN

トルネードディザスター（⇩⇧➡⁘）→ハーケンキック（⇧⁘）と決めた後は、レイヴンが浮いた相手の側面に位置するため、受け身動作にホーミングが働かない。そこでサイスヒール（⇩⁘）を出せば、相手の右横転受け身か後転受け身（この状況では右横転受け身となる）に対して側面をとる形となり、ヒットが確定するのだ。



浮いた相手の真横に居ると、受け身にホーミングが働かなくなる。



受け身方向によっては側面を取れるので、ガード不能の状況に。



吉光（ヨシミツ） YOSHIMITSU

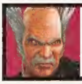
露払い（しゃがみ状態で⇧⁘）→立ち途中⁘→（一瞬前ダッシュして）吹雪（⇨➡⁘）と決めた後、前方大ジャンプ⁘を出すと、横転受け身を取った相手の背面に回り込みつつ攻撃できるため、ガード不能となる。この後はお互いに背を向けた状態で有利なので、背向け⁘と禍魂（背向け⁘）で攻めていこう。



吹雪の前進力のおかげで距離が近くなるため、ジャンプからの……、



⁘が背面ヒットしてガード不能となる。背向けからさらに攻めよう。

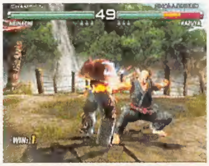


三島 平八（ミシマヘイハチ） HEIHACHI MISHIMA

超ぱちき（⇨➡⁘）の後や、空中コンボを奈落払い〜雷神拳（⇨☆⇩⇧⁘⁘⁘）で締めた後、踏み込んでから冥鳳翼（⇧⁘）を出して相手の裏に回る、という受け身攻めは新バージョンでも可能。これもニュートラルガードで対応されてしまうが、タイミングと距離がばっちり合えば背面ヒットし、ガード不能になることも。



超ぱちきや空中コンボ後、壁際で鬼下駄が空中ヒットした後……、



踏み込んでの冥鳳翼がめくりに。今回はガードされることが多い。



キング KING

浮かせた後、ローリングエルボーラッシュ2発止め（⇨⁘⁘）→⇨入れ掌底（⇨⁘⁘）と決めてからダイビングボディプレス（⇨➡⁘）を出そう。早めに出せば逆ガード、遅めに出せば正ガードと、出したタイミングによってガード方向を惑わせることができる。ただし、ニュートラルガードで両方に対応されてしまう。



掌底を当てたあと、ダイビングボディプレスを出すタイミングで……、



ガード方向が変わる。とっさにレバーでガードする相手には有効。

壁受け身に対する側面取り

壁受け身は通常の受け身と違い、相手キャラではなく壁を基準にして横転するため、受け身を取った相手の側面を取りやすい状況となっている。相手の受け身方向の逆へと横移動してから、さらにその方向に大きく移動する技を出すのがコツ。側面ヒットが約束されるので、さらなる追撃が望めるのも重要なポイントだ。



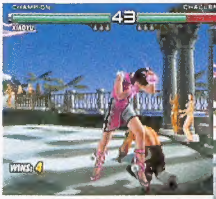
壁受け身は壁を基準に横転するので、受け身方向の逆に横移動し……、



さらにその方向へと移動する技や動作を使えば簡単に側面を取れる。

壁受け身をジャンプで飛び越せ

左記と同じく、壁受け身が相手をホーミングしないことを利用し、壁受け身をジャンプで飛び越すことで、お互いに背を向けた状況を作り出せる。スキの小さい技で壁コンボを締めた後にこれを行なえば、飛び越した側が大きく有利となり、振り向き⇩⊕などが確実にヒットする。



「鉄拳5」で猛威を振るったこの攻めは健在。相手を飛び越し……、



ガード不能の状況を作り出す。背向け技が強力なキャラは特に有効。



スティーブ・フォックス

STEVE FOX

壁コンボでスピットファイアコンビネーション(フリッカー構え中⊕⊕⊕⊕)を決めた後、最速でターンカッティングフック(⊕⇩⊕)を出せば、相手の左横転受け身に側面ヒットが望める。また、右横転受け身には右横移動からイーグルクロウコンビネーション1(⬇⊕⊕⊕)を出すと、2～3発目が背面ヒットするぞ。



右受け身に右横移動から⬇⊕⊕⊕。1発目ガード時に背面を取り……、



そのまま続く2～3発目が背面ヒット。見た目がウザいのもポイント。



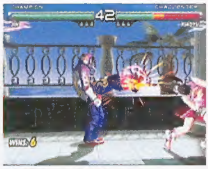
風間 仁(カザマ ジン)

JIN KAZAMA

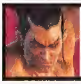
壁コンボで順突き(⊕⊕) or 逆突き～中段前回し蹴り2発止め(⊕⊕⊕)→飛び二段蹴り(⇩⊕)を決めた後、左横移動から避け中段突き(⇦⊕)を出そう。相手が左受け身を取ると側面ヒットするので、さらに右中段前蹴り(⇨⊕)で追撃しよう。暴れてくる相手にはカウンターヒットするぞ。



飛び二段蹴りを決めた後、左横移動から避け中段突きで……、



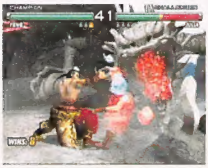
左受け身の側面を取れる。さらに右中段前蹴りで追撃しておこう。



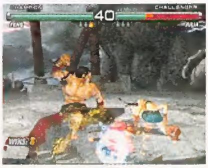
馮 威(フェン・ウェイ)

FENG WEI

壁コンボで疾火蓮弾～背向け(⊕⊕⊕⇦)を決めた後、最速で焚把(背向け中⊕)を出すと、相手の右横転受け身に対して側面ヒット。さらに入環嶽寸把2発止め(⇨⊕⊕)(2発目ディレイ)×2→嶽寸靠(⇦⊕)といった地上コンボで追撃できる。左横転受け身時もガードさせられるので、有利な状況を活かして攻めるといい。



壁コンボで疾火蓮弾～背向けを決めた後に焚把を出せば……、



右側横転受け身の側面を取る。地上コンボで一気にK.O.できるぞ。



白頭山(ペク・トー・サン)

BAEK DOO SAN

壁コンボでワンツーパンチ～バタフライキック5発止め(⊕⊕⊕⊕⊕)を決めた後、右側へ横移動してから ステルスニードル(⇦⊕)を出せば、相手の右横転受け身に側面ヒットさせられる。この後は発生の早いスカルクラッシュ(⊕⊕)や、振り向きパンチを回避できるダークハルバート(⇧⊕)で攻めるのが有効となる。



得意の運びから壁コンボを決めた後は、右側へ横移動し……、



ステルスニードルを出す。右側受け身に側面ヒットが望めるのだ。



リーチは機動力でカバー!

レイヴン RAVEN

TEXT：ガト

レイヴンは吉光と同じく忍者だが、トリッキーな技は少なく、素早いステップから中・下段で揺さぶるシンプルなスタイルなので意外に扱いやすいキャラクターだ。高い機動力を活かせるかどうかがカギになるぞ。

スキあらば二択!

豊富な浮かせ技がそろった中段攻撃と、ダウンを奪える下段または投げで強力な二択を迫るのがレイヴンの基本戦術。近距離ではダガーブロー(⇘1)など、ヒット時有利になるけん制技からヒュドラバインド・ハイ2発止め(【4 3】)やハーケンキック(⇗4)で揺さぶろう。ヒュドラバインド・ハイ2発止めはコマンドにレバーを必要としないので、相手の技を横歩きや後ろダッシュでかわしたスキにも決めやすい。ガードされてもワンツーパンチ程度の反撃しか受けないためガンガン使っていこう。

中～遠距離では、素早く相手の懐に潜り込むことができるスプリントミラージュ(⇩⇘➡)からギロチンクラッカー1発止め(⇘4)と、ブラッディバズソー(⇩⇘➡2)などで揺さぶるのが基本。ギロチンクラッカー1発止めはしゃがんだ状態の相手に当てると浮かせることができ、ヒュドラバインド・ハイで浮かせた時と同じコンボが入る。ガードされた時は、たまにディレイで派生を出して反撃を抑止しよう。



⇩⬊☆2と入力すると……、



ノーマルヒットでも浮かせられるボディスラッシュ(立ち途中1)も出せる。

二択のリスクを減らす

発生が早い上に受け身確定が強力だった下段攻撃のトルネードディザスター(スプリントミラージュ中に3+4)の期待値が下がり、リスクとリターンが見合わなくなってしまった。そこで、スプリントミラージュからの選択肢に投げを取り入れてみよう。

スプリントミラージュを➡まで入力し切らず、⇘の部分で入れっぱなしにしたまま1+4という特殊入力でカーズシュート(⇘1+4)をスムーズに出すことができるぞ。

また、ディメンションチェイサー(⇨⇘⇩⇙⇦⇨1+2)は先行入力の幅がかなり広い。これを活かせば、⇨⇘⇩⇙⇦までをあらかじめ入力しておき、スプリントミラージュから⇧☆⇨1+2と入力すれば出すことができる。それぞれ投げ抜けコマンドが違うので、使い分けて的を絞らせないようにしたい。



⇨⇘⇩⇙⇦まで入力後、前ダッシュから➡1+2でも出せるほど先行入力可能。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
ヒュドラバインド・ハイ2発止め(【4 3】)	17	−10	ダウン	ダウン
フライングコープス(⇨➡3)	18	−11	ダウン	ダウン
クルセイダー(1+2)	15	−10	ダウン	ダウン
PKコンボ2発目(2 4)	- ※1	−12	ダウン	ダウン
ボディスラッシュ(立ち途中に1)	14	−14	ダウン	ダウン

※1：1発目は発生10フレーム

空中コンボ

1. ヒュドラバインド・ハイ2発止め(【4 3】)⇒フライングコープス(⇨➡3)⇒立ち2⇒左横移動⇒立ち1⇒フライングコープス(⇨➡3)⇒スカルクラッシュ(⇦4 4)
2. ハーケンキック(⇗4)クリーンヒット⇒ローキック(⇩3)⇒ギロチンクラッカー(⇘4 4)
3. メタルブーツ(⇘3)カウンターヒット⇒フライングコープス(⇨➡3)⇒フライングコープス(⇨➡3)⇒立ち1⇒フライングコープス(⇨➡3)⇒スカルクラッシュ(⇦4 4)

壁コンボ

フライングコープス(⇨➡3)⇒壁やられ(強)⇒バーサーカーレイブ(⇨3+4 3 2)





舞踊る風間流、変わらず!!

風間 飛鳥(カザマ アスカ)
ASUKA KAZAMA

TEXT：ハメコ。

紫雲二段蹴りの２発目をしゃがまれなくなった上、技のダメージが若干アップしているなど、細かい強化が見られるアスカ。システム変更による影響も少ないだけに、今まで通りで今まで以上に闘えるぞ。

各種ステータス技を使いこなせ

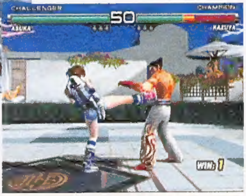
システムの変更によってアスカが受けた打撃は、禊ぎ祓い(⇨●●)→鬼殺し(⇨●)の連続技が後転受け身で回避されるようになった程度。従って基本戦法は変わらず、反撃を受けない浮かせ技である香月(立ち途中に●)と、技中常にしゃがみステータスの下段で、横に強い上にスキが小さくカウンター時に香月がつながる雅(しゃがみ状態で◣●)による攻めが有効となる。

中距離から接近を図る際は、しゃがみステータスを持つ下段の真空刈脚～しゃがみ帰着(⇧●⬇)、横に強くリーチに優れスキも小さい厳戸(⇩●)に、フェイントとなる鬼殺しキャンセル(⇨●⬇)を交ぜていこう。けん制として、ヒット時は追撃可能でガードさせて有利となる霞蹴り(⇨●)やリーチと発生に優れた燕槌～彩華(⇦●●)を織り交ぜていくと接近を図りやすい。

また、今回強化された紫雲二段蹴り(⇩●)を接近戦の選択肢に交ぜていきたい。１発目を当ててしまえば安全なので、以前よりも気楽に出していけるぞ。



阿羅々木１発止め(⇧●)はさらにスキが減少。近距離のけん制として大活躍するぞ。



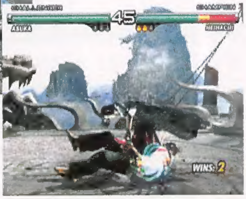
ダメージが16と強化された⇧●。リーチの長さを活かし、中距離でのけん制に多用しよう。

鬼首落としで擬似受け身確定

受け身確定が不可能となり、横転受け身を取りやすくなった新バージョン。そのため、ガード不能の鬼首落とし３回転目(⇨●ホールド)を受け身に重ねる戦法の有効性が増したともいえる。空中コンボを白鷺遊舞２発止め(●)で止めて鬼首落としを出すか、槍連鬼首(●●●)の３発目をホールドして狙っていきたい。相手が受け身を取らなくなったら、起き攻めしていこう。



安易な横転受け身にはガード不能技となる鬼首落とし３回転目を重ねてやろう。



鬼首落としで横転受け身を抑止したら流雲壁(●)や水面澄まし(【●●】)で攻めよう。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
真空刈脚～しゃがみ帰着(⇧●⬇)	22	−10	+2	+2
紫雲二段蹴り(⇩●)	14	−6	ダウン	ダウン
厳戸(⇩●)	20	−3	+8	+8
霞蹴り(⇨●)	19	+3	ダウン	ダウン
阿羅々木１発目(⇧●)	13	−1	+10	+10

空中コンボ

1. 紫雲二段蹴り(⇩●) or 鬼殺し(⇨●)⇒燕槌～霞掌拳～翠連衝腿(⇦●●●)⇒禊ぎ祓い(⇨●)
2. 雅(しゃがみ状態で◣●)カウンターヒット⇒香月(立ち途中に●)⇒燕槌～霞掌拳～翠連衝腿(⇦●●●)⇒白鷺下段脚(●●⇩●)1、2、4発目ヒット
3. 圧勁(●)⇒穿羽(⇦●)⇒白鷺遊舞2発止め(●)⇒白鷺下段脚(●●⇩●)1、2、4発目ヒット

壁コンボ

鬼首落とし(⇨●)⇒壁やられ(強)⇒翠連到～翠連澄まし(●●●)





より円熟した中国拳法

馮威(フェン・ウェイ)
FENG WEI

TEXT：ささき

以前のように前掃腿などを振り回すゴリ押し戦術では安定した勝利が得られなくなったフェン。変更点を頭に入れ、リスクとリターンを常に考えながら丁寧に戦術を組み立てることが重要だぞ!

技の使いどころを見極めろ!!

バージョンアップに伴い、主力として使ってきた前掃腿(横移動中に⁘)と撲面掌(⇦⁘)の性能が変化した。前者はダメージが15から10になり、ガード時にひるみモーションが追加。後者はガード時に10フレーム不利と硬直が増加。しかし、多用できなくなったとはいえ、使い方次第では相変わらず強力だ。

前掃腿は、発生の早さ、かわし性能はそのままなので、相手に与えるプレッシャーは健在。何度か見せれば、相手もしゃがみガードしがちにならざるを得ない。そこで有効になるのが、横移動からの穿弓腿(立ち途中に⁘)。横移動から出すことによって、前掃腿との区別が非常に困難になる中段攻撃だ。コンボ始動技である上、ガードされたときにあまり痛い反撃を受けないぞ。

また、撲面掌も発生の早さと判定の強さは変わっていない。カウンターヒット時の追撃が回避可能ではあるが、カウンターを確認して後転するのはかなり難しい。乱発しなければ問題無く使っていけるだろう。



ガード時にひるみモーションが付き、これまでのように多用はできなくなった前掃腿だが……



見切りにくさは相変わらず!しゃがみがちな相手には中段攻撃を狙え!

細かな変更点

跌叙(⇧⁘)がカウンターヒット時にダウンしなくなり見返りが減ったので、蒼蛇落襲(⇩⁘)や落襲把(しゃがみ状態から⇦⁘)の使用頻度を上げていきたい。蒼蛇落襲がカウンターヒットした場合は、❸のコンボを決めよう。倒震脚(相手ダウン中に⇩⁘)の硬直が増加しているため起き攻めは続行できないが、コンボダメージを大切にしていきたい。

ほかの細かな変更点に、確定反撃で使用する疾火蓮弾(⁘⁘⁘)のダメージが、1発目が5、2発目が8、3発目が10に下がっているというものがある。

垂直で出した飛天脚(⇧⁘)がノーマルヒットで浮かない、掌把(⇧⁘)などをしゃがみ状態に当てたときに誘発できる尻もち状態の硬直が減るなど、変更点は多数あるので、頭に入れておこう。



倒震脚からの起き攻めが困難になったので、コンボダメージを重視しよう。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
撲面掌(⇦⁘)	8	−10	±0	ダウン
穿弓腿(立ち途中に⁘)	15	−12	ダウン	ダウン
蒼蛇落襲(⇩⁘)	20	−11	±0	ダウン
獄寸拿(⇦⁘)	13	−21	ダウン	ダウン
掌把(⇧⁘)	14	+1	+7	+7

空中コンボ

❶ 穿弓腿(立ち途中に⁘)⇒掌把(⇧⁘)⇒掌把(⇧⁘)⇒右脚爪蹴破(⇨⁘⁘)⇒跌叙(⇧⁘)

❷ 前掃腿(横移動中に⁘)⇒掌把(⇧⁘)⇒入環獄寸把2発止め(⇨⁘⁘)⇒交牙落襲(⇧⁘⁘)

❸ 蒼蛇落襲(⇩⁘)カウンターヒット⇒倒震脚(相手がダウン中に⇩⁘)

壁コンボ

浮かせ⇒連拳衝捶(⁘⁘)⇒壁やられ(中)⇒疾火蓮弾〜背向け(⁘⁘⁘⇦)⇒振り向きローキック(背向け中に⇩⁘)



暴走殺りくマシーン再び！ ジャック5 JACK-5

TEXT：ガト

パニッシュメントメガトンの簡易ガードが消滅したおかげで、強力な壁攻めが復活！ うまく壁まで運んで一気にカタを付けてしまおう。また、マイナスになる変更点がほとんど無いのもうれしい。今回はかなり上を目指せるぞ。

リーチを活かして懐に入れるな！

近～中距離から、リーチの長い浮かせ技であるアッパーラッシュR1発止め（⇧●）やマシンガンナックル1発止め（⇨●）をばらまいてけん制するのがジャック5の基本的な戦法だ。

中段攻撃のアッパーラッシュR1発止めは、しゃがみ状態の相手も浮かせることができる高性能な浮かせ技。攻撃判定の持続フレームが長いため、技の後半部分が当たるように出せば、ガードされても不利フレームが短くなりやすい。間合いを覚えてガンガン打っていこう。

下段攻撃のマシンガンナックル1発止めはしゃがみステータスは付いてないが、発生が早くガードされてもほぼ反撃を受けず、ヒット時は有利と非常に高性能。けん制技としてはもちろん、ケズり技としても活躍するぞ。

また、リーチの長いジャック5はやや離れた間合いでも攻め手は豊富。ダウンを奪える下段攻撃のメガトンスイープ（⇦⇧⇩⬋●）やワイルドスイング（しゃがみ状態で⇧●●●●）を主に使っていこう。新バージョンからは1発目が空振りして2、3発目がヒットした場合に相手がダウンするようになったので、リスクが減って使いやすくなったぞ。3発目までガードされた時は4発目を出すか出さないかの読み合いに持ち込める。4発目は上段攻撃だが、ヒット時のみならずガード時にもアッパーラッシュR1発止め（⇧●）が確定するため、相手に与えるプレッシャーは大きい。



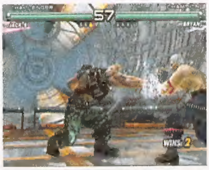
上段攻撃で押してくる相手には、アンカーショベル（⇨●）を合わせよう。

壁に追い詰めて投げが強力！

壁際では、常にパニッシュメントメガトン（⇦●⇩⬋●）を狙っていきたい。コマンドは、ジャンプする直前まで（7フレーム）⬋方向を入れてから●と入力しよう。発生までの全体フレームは変わらないのだが、擬似的につかみモーションが5フレームで発生しているように見えるため、非常に抜けにくくなる。壁際で決まれば、壁やられ（強）を誘発できるので、追い打ちしていこう。

壁際では、同じく投げ技のスラッピングダウン（⬉●）も強力だ。相手の硬直にタイタンダンプ（⇧●）を入れて壁やられ（強）を誘発すれば、壁コンボまで決まって大ダメージを与えられるぞ。

これらを嫌ってしゃがむ相手には、アッパーラッシュR1発止めでの壁やられ（強）を狙っていこう。壁に高く張り付いたときは、後述の壁コンボの前に⇨●を挟めるぞ。



パニッシュメントメガトンはガード可能だが、かなり難しいので気にしなくていい。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
アッパーラッシュR1発止め（⇧●）	15	−14～15	ダウン	ダウン
ピボットガンアサルト（⇦●）	19	+5	ダウン	ダウン
マシンガンナックル1発止め（⇨●）	12	−11	+3	+3
バイオレンスアッパー（立ち途中に●）	15	−13	ダウン	ダウン
ストレート～エルボー～アッパー2発止め（●●●）	- ※1	−1	+2	+2

※1：1発目は発生10フレーム

空中コンボ

1. ⇧●⇒⇨入れ●⇒⇨入れ●⇒⇨入れ●⇒シザースメガトン（⇨●⬋●）
2. ロケットアッパー（⇨➡●）⇒大ジャンプ上昇中●⇒⇨入れ●⇒⇨入れ●⇒シザースメガトン（⇨●⬋●）
3. ピボットガン（⇦●）⇒シザースメガトン（⇨●⬋●）

壁コンボ

浮かせ⇒壁やられ（中）⇒マシンガンナックル3発止め（⇨●●●●）⇒⇩●





鉄壁の守り・刹那の攻め

風間 仁(カザマ ジン)

JIN KAZAMA

TEXT：タケヤマ

「正統派空手」というだけあってオーソドックスな上・中段技を多く持つ仁。性能の高い左中段直突きと、特殊ステップからの強力な二択を軸として闘おう。さらに、確定反撃能力の高さが仁の強さを際立たせる。

左中段直突きからの派生を意識させろ!

リーチが長く、空振り時の硬直が少ない左中段直突き(⇖●)は近・中距離を問わず主力のけん制技となる。この技を相手にガードさせた場合は、ディレイをかけても割り込まれない左中段直突き～中段前回し蹴り(⇖●●)の派生を盾にして強気に攻めていこう。しゃがみステータスの右下段後ろ回し蹴り(⇩●)や、ガードされても手痛い反撃を受けづらい右下段回し蹴り(⇘●)といった下段攻撃を出すか、再度の左中段直突きでプレッシャーを与えていくというのが主な選択肢。投げや特殊ステップ(⇨☆⇩⬊)からの二択で攻めていくのもいいだろう。ほかにも、立ち●や順突き(●●)、逆突き～中段前回し蹴り(●●●)、羅喉(⇦⇨●)1発止めおよび2発止め(⇦⇨●●)などが接近戦で頼りになる技だ。

特殊ステップからは、踏み込み右下段回し蹴り(⇨☆⇩⬊●)と左突き上げ(⇨☆⇩⬊●)の二択をかけていく。踏み込み右下段回し蹴りのヒット後は、転掌絶刀(⇘●●●)で追い打ちすれば相手の体力の3割程度を奪うことができるので覚えておこう。左突き上げは、ガードされると相手キャラによっては手痛い反撃を受けるので、その場合は特殊ステップからの胴回し回転蹴り(⇨☆⇩⬊☆●●)や、胴抜き(⇨☆⇩⇖⇨☆➡●)、左踵落とし(⇨☆⇩⇖⇨☆➡●)も織り交ぜるように。この特殊ステップからの二択の成功率が勝敗を左右するといっても過言ではないのだ!



直突き～左下段蹴り(●⇩●)は相手の体力を削るのに役立つ。

懐の深い守りをしていこう

中間距離では、先述の左中段直突きに加え、空振り時の硬直が極端に少ない追い突き(立ち途中に●)や、リーチが非常に長い右中段前蹴り(⇨●)によるけん制で相手を懐に入れないように闘おう。右中段前蹴りはカウンター時にコンボを決められるほか、ポールの崩拳やリーのブレイジングキックといったガード後に距離が離れる技への確定反撃にも使っていける優秀な技だ。

相手に接近された場合は、受け流し(相手の攻撃に合わせて⇦●or⇦●)で相手の攻撃をさばき、正拳～上段後ろ回し蹴り(●●)で反撃しよう。スキの大きい技を受け流した場合は前蹴上げ(⇙●)も確定するので、さばいた技を見分けていきたい。投げや上段攻撃をしゃがんだり、下段攻撃をガードして追い突きを当てていくのも重要なダメージ源だ。



新バージョンでは、避け中段突き(⇙●)カウンターヒットでダウンを奪える。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
左中段直突き(⇖●)	13	−2	+9	+9
左中段直突き～中段前回し蹴り(⇖●●)	- ※1	−7	+2	+2
右下段後ろ回し蹴り(⇩●)	16	−15	−4	−4
左突き上げ(⇨☆⇩⬊●)	16	−13	ダウン	ダウン
右中段前蹴り(⇨●)	16	−8	+2	ダウン

※1　1発目は発生13フレーム

空中コンボ

1. 左突き上げ(⇨☆⇩⬊●)⇒羅喉2発止め(⇦⇨●●)⇒立ち●⇒転掌絶刀(⇘●●●)
2. 左中段直突き～踏み込み右下段前回し蹴り(⇖●【●●】)2発目⇒転掌絶刀(⇘●●●)
3. 右中段前蹴り(⇨●)カウンターヒット⇒鬼八門～前ダッシュ(立ち途中に●●⇨➡)⇒右下段後ろ回し蹴り(⇩●)

壁コンボ

胴抜き(⇨➡●)⇒壁やられ(強)⇒順突き(●●)⇒飛び二段蹴り(⇩●)





元気に動き回ろう!

凌暁雨（リン・シャオユウ）
LING XIAOYU

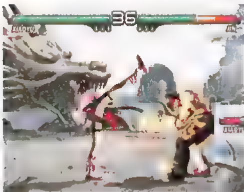
TEXT：垂れグス

雀連手や上歩掌拳といった発生の早い技を多く持ち、側転や背を向けたりといったほかのキャラに無い特殊動作で相手をほんろうできるのがシャオユウの持ち味。さらに壁際では受け身を狙った攻めで火力アップだ。

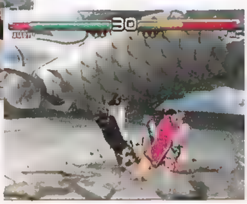
近距離戦での闘い方

相手の上･中段攻撃をかわすことのできる鳳凰の構え（⬇1+2）が活きてくる接近戦を挑むのがシャオユウの基本。相手との距離が離れているときは前ダッシュで近づいていって後述の技を出していこう。

雀連手（1,2）、雀連砲（1⬇2）は上段攻撃始動ではあるが、ガードされても問題無い接近戦での主力。中段攻撃はしゃがみステータスの上歩掌拳（⬉1）がオススメだ。これらの技がガードされたときは相手は手を出してきやすいので、鳳凰の構えや横移動で相手の攻撃をかわすチャンス。ヒットしたときは有利な状況になるので、中段攻撃と下段攻撃との択一攻撃を迫ろう。横移動して掃腿（横移動中に4）と宙転断空脚（4,3）との二択が基本だ。鳳凰の構えから各種派生技での二択も有効。鳳凰の構えは⇧☆で解除できるぞ。鳳凰の構えで相手の攻撃をかわしたときは、即座に鳳凰連腿1発止め（鳳凰の構え中に⇙3）を、横移動でかわしたときは挑打連掌（⇖【2,1】）を当てて空中コンボを決めよう。



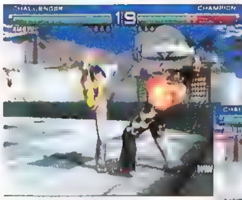
鳳凰連腿1発止めはガードされても派生技があるので反撃を決められづらい。



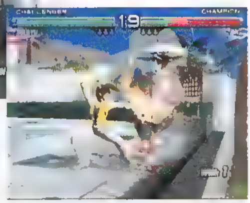
有利な状況では中･下段攻撃の選択肢以外に投げ技を織り交ぜていくのも実戦的だ。

壁際は雀連架推掌が活躍!!

背身撃1発止め（背向け中に2）×1～3→背身撃2発止め（背向け中に2,1）による運びコンボが壁のあるステージでは重宝する。空中で壁に激突した相手への追撃には雀連架推掌（1,2,1）→前ジャンプがオススメだ。ジャンプ中は相手の挙動に注目して、横転受け身を取った相手には虎尾脚（背向け中に4）を、ダウン状態維持の相手には背身下段脚（背向け中に⬇3）を決めよう。



壁際でしゃがんだ相手に弾腿（⇖3）を当てるとよろけるので架推掌が連続ヒットする。



地上で壁やられ（強）にしたときは弧月閃（⇙4）→挑打連掌がお手軽だぞ。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
雀連手（1,2）	- ※1	±0	+6	+6
雀連砲（1⬇2）	- ※1	−3	+8	+8
雀連砲～背向け（1⇩2）	- ※1	−2	+9	+9
上歩掌拳（⬉1）	14	−3	+8	+8
上歩掌拳～背向け（⇖1）	14	−3	+11	+11

※1　1発目は発生8フレーム

空中コンボ

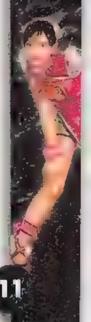
❶ 鳳凰連腿1発止め（鳳凰の構え中に⇙3）⇒雀連砲～背向け（1⇩2）⇒背向け～背身撃1発止め（背向け中に2）⇒背向け～背身撃2発止め（背向け中に2,1）⇒双壁掌（⇨⇨1+2,1+2）

❷ 背向け～後転～跳弓脚（背向け中に⇨3+4,3+4）⇒ジャンプ上昇中4⇒雀連転身撃壁掌（1⇩2,1+2）

❸ 挑打連掌（⇖【2,1】）⇒雀連砲～背向け（1⇩2）⇒背向け～背身撃1発止め（背向け中に2）⇒背向け～背身撃1発止め（背向け中に2）⇒背向け～虎尾脚（背向け中に4）

壁コンボ

架推掌（⇗1）⇒壁やられ（強）⇒弧月閃（⇙4）⇒挑打連掌（⇖【2,1】）





蹴り技なら任せろ!!

花郎(ファラン)
HWOARANG

TEXT:ミシマスター

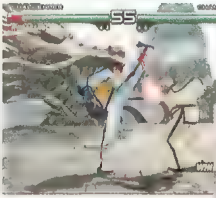
蹴り技豊富なテコンドー使いのファラン。左右の構えとフラミンゴによって出せる技が変わるので、使いこなすには相応の修練が必要。技のすべてを理解し、流麗に扱える技術が要求されるぞ。

基本は変わらず

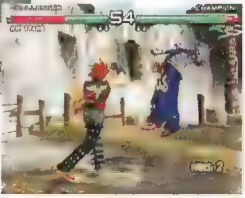
吹っ飛ばし攻撃や受け身確定に頼ることが無かったファランにとっては、システム変更の戦術への影響はあまり見られない。従来通り⇩◎や踵落とし(立ち途中に◎◎)などのスキの小さい中段攻撃からフラミンゴ移行技へとつなぎ、巧みな連係攻撃で相手に攻め入ろう。

ただし、攻めの起点にカットロー～ライトフラミンゴ(⇧◎⇨)を使うときには注意が必要。フラミンゴ移行とフラミンゴから技を出せるようになるまでに時間がかかるようになってしまったので、相手の暴れに対してはクイックライトキックコンボ(右足上げ中に⇨◎)でないとカウンターを取ることが難しくなってしまった。特にしゃがみ◎を出されるとジャンプステータスを持つフラミンゴライトアクセル(右足上げ中に⇦◎)でしかつぶすことができない厳しい状況となっている。

ほかにもスイープキック(⇧◎)やシャープクレイモア(横移動中に◎)といった優秀な下段攻撃を持っているので、それらで代用した方がよさそうだ。



上段攻撃をしゃがんで踵落としを決める、これが基本だ。



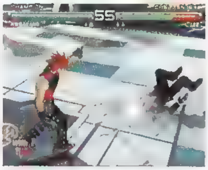
⇩◎を振り回すのも単純だが強力な戦法である。

右構えで何をすべきか

踵落としやシャープクレイモアをヒットさせた後には必ず右構えになるので、ここからの連係はある程度考えておき、相手の行動を読みながら選んでいこう。

⇩◎やセットアップ～レフトフラミンゴ(右構え中に⇨◎)をすぐに出せば相手に割り込まれることが無いので、これらがまず連係の軸となる。相手が手を出さないのならばフラミンゴへ移行したり、近づいて投げてしまおう。ファランは投げ技が豊富なので、うまく使い分ければ相手は投げ抜けしにくく強力だぞ。

せっかく右構えになったのだから右構えの技を出したい、という気になってしまいがちだが、それでは連係の幅を狭めてしまうし、相手にも行動を読まれやすくなる。構えの維持よりも相手にダメージを与える手段へと意識を向けるようにしよう。



右構えからのみ出せる高威力の投げ技であるアスロックも活用しよう。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
踵落とし2発目(立ち途中に◎◎)	- ※1	−4	+7	+7
レフトプラズマブレード(⇦◎)	17	−15	ダウン	ダウン
ブラッディーギロティン(⇧◎)	25	−6	ダウン	ダウン
回転踵落し～右構え(⇨➡◎)	22	+5	+4	+4
シャープクレイモア(横移動中に◎)	19	−11	+9	ダウン

※1:1発目は発生11フレーム

空中コンボ

1. レフトプラズマブレード(⇦◎)⇒エアファング([◎◎])⇒ライトジャブライトフラミンゴ(◎◎)⇒ライトPKコンボ(右構え中に◎◎)
2. ブラッディーギロティン(⇧◎)⇒スマッシュロー&ライトハイ(⇩◎◎)⇒フラミンゴレフトソバット(右足上げ中に◎)
3. シャープクレイモア(横移動中に◎)カウンターヒット⇒ヴォルカノン～ライトフラミンゴ(右構え中に◎◎)⇒ライトリバースキックコンボ2発止め～ライトフラミンゴ(右構え中に◎◎⇨)⇒フラミンゴレフトソバット(右足上げ中に◎)

壁コンボ

浮かせ⇒壁やられ(中)⇒ライトキックコンボ3発目～右構え(右足上げ中に◎◎➡◎)



立ちRKが生命線か!?
ジュリア・チャン
JULIA CHANG

TEXT：ささき

カウンターヒット時のやられが変更され、コンボが入りやすくなった立ちRK。発生も早くリスクも少ないのでうまく使えば大きく戦力がアップ! 瞬歩などで相手の懐に入り込み、早い打撃で圧倒せよ!

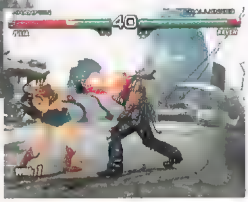
発生の早さを活かせ!

まずは発生10フレームで、カウンターヒット時に空中コンボを決められる立ち○の使い方を意識してみよう。里合転腿(⇦○)や虎身肘(⇨➡○)をガードさせた後など、相手が手を出しやすい場面が狙いどころ。それ以外にも中～近距離では、判定の強さを活かして相手の技に合わせて出しておくという使い方も強力だ。

これに加え近距離で使っていきたいのが、疾歩連肘(⇩⬈○○)や紅蘭妃崩肘(⇖○○⇦➡○)などだ。疾歩連肘はディレイのかかる2発目を意識させ、1発止めから各種投げ技や出し切り、止寸腿(⇩○)、スイープキック(⇖○)などでガードを崩そう。紅蘭妃崩肘は、1発目が中段攻撃で発生が早くカウンターで連続ヒット。全段ヒット時のダメージも高いので、暴れる相手には効果的だ。ほかには、相手の攻撃を横移動でかわしたスキへの連環転腿(横移動中に○)も有効。二択を受けそうな場面では、ジャンプステータスを持つ双起脚(⇙○○)が下段と投げ技に対して有効だ。



レイヴンなど技のリーチが短いキャラには反撃を受けづらかった通天砲(○○○)だが……



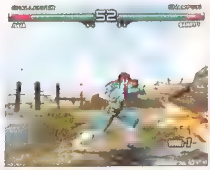
バージョンアップによって距離が離れづらくなった。できればカウンター確認して出し切りたい。

メインの接近戦に持ち込む

ジュリアは接近戦で真価を発揮する技を多く持つキャラ。接近する手段として有効なのは、やはり箭疾歩(⇨○○)、虚蹴(⇨【○○】)といった瞬歩(⇨○)から出るリーチの長い技だ。

箭疾歩は上段だが、ガードされても反撃を受けず使いやすい。ヒット時は前ダッシュだけ入力しておき、相手が受け身を取っていなければ、突双掌(⇦○)や驚天衝腿(⇨➡○)で追い打ちしよう。箭疾歩や虚蹴を警戒してしゃがむ相手には、瞬歩発勁(⇨○○)を出そう。ガードされると10フレーム不利だが、距離が離れるため反撃を受けにくい。

ただし、虚歩からの技はどれも相手の横移動に弱い点には注意。マッドアックス(⇩⇖⇦➡○)や里合転腿など、横方向に判定の強い技も織り交ぜていこう。



箭疾歩ヒットを確認しての後転は至難の業。気にせず狙っていこう。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
疾歩掌拳(⇩⬈○)	11	−8	−2	+3
立ちRK(○)	10	−7	−3	ダウン
紅蘭妃崩肘(⇖○○⇦➡○)	- ※1	−15	ダウン	ダウン
双起脚(⇙○○)	- ※2	−15	ダウン	ダウン
虎身肘(⇨➡○)	11	−2	ダウン	ダウン

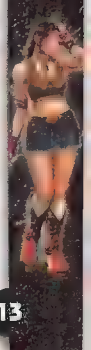
※1　1発目は発生14フレーム　※2　1発目は発生15フレーム

空中コンボ

①	大纒崩捶(⇖○○)⇒箭疾歩(⇨○○)⇒紅蘭妃崩肘(⇖○○⇦➡○)
②	立ち○カウンターヒット⇒虎身肘(⇨➡○)⇒虎身肘(⇨➡○)⇒虎身肘(⇨➡○)⇒疾歩連肘(⇩⬈○○)
③	双起脚1発止め(⇙○)⇒連拳上段脚(○○○)⇒箭疾歩(⇨○○)

壁コンボ

虎身肘(⇨➡○)⇒壁やられ(強)⇒八門通甲(○○⇦⇨○)





のらりくらりと立ち回れ!
クリスティ・モンテイロ
CHRISTIE MONTEIRO

TEXT:カト

システム変更の影響を最も大きく受けているともいえるクリスティだが、基本的な戦術は変わらない。バルセロスなどの相手の連係に割り込みやすい技や座りを活用して、相手のペースを乱していくのだ!

不利を有利にする戦術

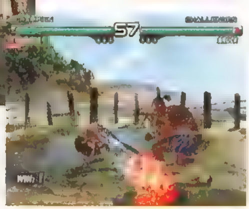
接近戦では、発生の早い中段攻撃のコンビナソ・マゥン(⇗◎◎◎)を中心に押していこう。ガードされるとやや不利になってしまうが、クリスティには相手のさまざまな攻撃に対応できる技がそろっているので、相手の癖を読めれば逆に攻め続けることもできるぞ。

軸をずらしつつ攻撃するイスカラディモオゥン(⇦◎)や、大きくのけぞって相手をたたき付けるバルセロス(⇖◎)に、発生が早くカウンターヒットでつながって浮かせることができるベンリン~ヘランパゴ(⇦◎◎)などを切り替えて出していこう。特にベンリン~ヘランパゴはリスクに比べてリターンが大きいので、常に相手の連係への割り込みを狙っていきたい。これらの技を見せておけば相手もうかつに手出しできなくなり、不利な状態からもずうずうしく攻めていくことが可能になるのだ。

中~遠距離戦では、リーチの長いシャバ・ジラトリャ(⇧or⇙◎)やベンリン・プラダ(⇨⇨◎)でけん制しつつ、接近していこう。



バルセロスはしゃがみステータスが無くとも、リーチの短い上・中段攻撃をかわしやすい。



ガードさせて有利になるバイシャ・トロッカ(横移動中◎)は、左横移動から出すと2発目がスカりにくい。

リスクの低い座りを活用しよう

ダウン状態と同じ扱いを受ける座り中は姿勢が低いことに加え、攻撃を受けても70%のダメージになるためリスクが低い。有利な局面で⇩◎で座れば、相手の出方をうかがいつつ攻めに移行できる。

ここからは下段攻撃のトゥファオン(座り中【◎◎】)と中段攻撃のトロッカ・エ・アタカール(座り中【◎◎】)の二択が有効。どちらもヒットさせれば、続くコンボを決めてまとまったダメージを与えることができる。

また、発生の早いトゥファオンは座りで相手の技を空振りさせたスキにも決めやすいということを覚えておこう。ただし、これらの技はあまりリーチが長くないので、相手がやや遠くにいる場合はクイックスプリングキック(座り中⇨◎)を出すか、(⇩or⇧or⇙)で座りを解除して接近しよう。



座りからのトゥファオンは、タイミングをずらして出せばガードされにくい。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
コンビナソ・マゥン(⇗◎◎◎)	-※1	−4	+8	+8
ビリバ(⇗◎)	16	−23	ダウン	ダウン
ルビエルナ(しゃがみ中に⇨◎or⇩⇨◎)	19	−12	ダウン	ダウン
アグア(⇩【◎◎】)	21	−13	+6	+6
シャバ・ジラトリャ(⇙◎)	22	−6	ダウン	ダウン

※1　1発目は発生13フレーム

空中コンボ

1. ルビエルナ(しゃがみ中⇨◎or⇩⇨◎)⇒コンビナソ・マゥン1発止め(⇗◎)⇒コンビナソ・マゥン(⇗◎◎◎)⇒コンボジラール(◎◎◎)
2. トゥファオン(座り中【◎◎】)⇒ライトパンチ(逆立ち中◎)⇒コンビナソ・マゥン(⇗◎◎◎)⇒コンボジラール(◎◎◎)
3. ベンリン~ヘランパゴ(⇦◎◎)⇒レヴァンタ~ベンリン・プラダ(座り中◎⇨◎)

壁コンボ

浮かせ⇒壁やられ(中)⇒コンビナソ・フラコン(⇨◎◎◎◎)



フリッカー構えを活用せよ
スティーブ・フォックス
STEVE FOX

TEXT：ロッソ

バージョン変更に伴い、多くの調整を受けたスティーブ。またその変更点は目に見えるものから細かなところまで、そのほとんどが戦術や確定反撃に大きく影響を与え、以前の強さは影を潜めている。新たな道を模索しよう。

基本戦術から立て直せ!

ライトアッパー（⇘2）がカウンターヒット時以外は浮かなくなってしまい、確定反撃や技のスカリに狙うことはできない。ガード、空振り時の硬直も増加した。これによりライトアッパーを振り回す戦法はあまり有効とはいえない。

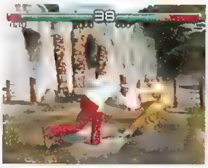
発生、判定に優れたワンツースリー（1 2 1）による縦押しを軸に、使いやすい中段攻撃のアッパーストレート（⇘1 2）、下段攻撃のイーグルクロウコンビネーション1発止め（⇩2）などでじっくりと立ち回っていきたい。

ニーボルトブロウ（⇩1）はヒット時1フレーム不利、ガード時15フレーム不利と、硬直が増加。イーグルクロウコンビネーションはしゃがみステータスで、ガードされた場合に2発目の中段攻撃に派生させればリスクを抑えられる。

ロングレンジスローは旧バージョンではスティーブのみ先行入力が効かずダッキングなどに化けてしまうことがあったが、新バージョンでは改善されている。

フリッカー構えからは判定の強いスピットファイアコンビネーション3発止め（フリッカー構え中1 1 2）を主軸に攻めを展開することができる。

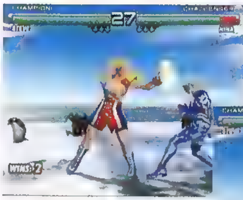
また、スピットファイアコンビネーションからのフリッカー構え維持によるオートガード機能は、ほかの移行技と比べて非常に早く、「鉄拳4」のようにしゃがまれたとしても反撃を受けづらい。



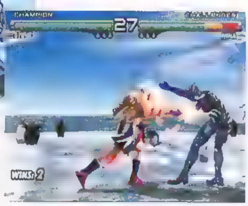
リーチが長く、派生技の存在でリスクが少ない。起き攻めにも有効だ。

クイックターン派生はいまだ強力!

クイックターン派生はスピットファイアコンビネーションからは残っており、ここからのターンパンチ（⇦3+4 2）は発生8フレームの技に対しても打ち勝つことが可能。展開の速さから横移動でかわされることも無いので、これを盾に攻め込んでいこう。ターンパンチを意識させておいてイーグルクロウコンビネーション1発止め、各種ロングレンジスローなどに連係させるのが有効だ。



オートガード移行が非常に早くしゃがまれても安全な上、ターンパンチに派生させれば……、



8フレームの技にも割り込まれない! カウンターヒット時の見返りは無いが、十分に強力だ!

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
ニーボルトブロウ（⇩1）	16	−15	−1	−1
アッパーストレート（⇘1 2）	- ※1	−5	+1	+1
ブリティッシュエッジコンボ4発目（1 2 1 2）	- ※2	−10	ダウン	ダウン
イレイザーブロウ（⇨⇨➡2）	20	+9	ダウン	ダウン
ホーカー・テンペストコンビネーション（フリッカー構え中1⇨2）	- ※3	−3	−3 ※4	ダウン

※1：1発目は発生13フレーム　※2：1発目は発生8フレーム　※3：1発目は発生12フレーム　※4：相手しゃがみ状態にヒット時＋10フレーム

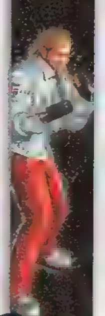
空中コンボ

1. ダブルライトアッパー（⇘2 2）⇒立ち1⇒ダックインレフトフック〜フリッカー構え（⇨2 1⇦）⇒スピットファイアコンビネーション1発止め（フリッカー構え中1）⇒ターンパンチ（⇦3+4 2）
2. スカイハイ（⇙2）⇒クイックブリティッシュエッジコンボ2発止め〜フリッカー構え（1 2⇦）⇒スピットファイアコンビネーション1発止め（フリッカー構え中1）⇒ダックインレフトフック〜フリッカー構え（⇨2 1⇦）⇒スピットファイアコンビネーション1発止め（フリッカー構え中1）⇒ターンパンチ（⇦3+4 2）
3. シーホークアッパー・レイジ（ロングダッキング中2）⇒シーイーグルフック（ダッキング中⇨2）⇒ダックインレフトフック（⇨2 1）⇒ダックインレフトフック〜フリッカー構え（⇨2 1⇦）⇒スピットファイアコンビネーション1発止め（フリッカー構え中1）⇒ターンパンチ（⇦3+4 2）

壁コンボ

浮かせ⇒壁やられ（中）⇒ダックインレフトフック〜フリッカー構え（⇨2 1⇦）⇒チョッピングライト（フリッカー構え中2）

スティーブ・フォックス STEVE FOX





今、キャラ愛が試される

ニーナ・ウィリアムズ
NINA WILLIAMS

TEXT：タケヤマ

極悪な性能を誇ったアッパーストレートからのスパイダーニーを筆頭に、主力技の弱体化が目立つニーナ。しかし、それでもなお接近戦の強さは全キャラクター中屈指といえる。変更点を冷静に見直せ!

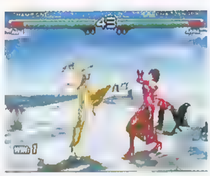
ニーナ・ウィリアムズ NINA WILLIAMS

接近戦の戦術を練り直せ!

旧バージョンではアッパーストレート&スパイダーニー(⬁1,2,3)が強過ぎてほかの技を使う必要が少なかったが、新バージョンでは別。アッパーストレートからは、相手の暴れをつぶすためにスパークコンボ(⬁1,2,1,4)の3発目ディレイやトリプルスマッシュ(⬁1,2,4)の派生も使っていこう。横移動で相手の攻撃をかわしつつ、リフトショット(横移動中に2)やシェイクショット(横移動中に1)を出していくなどの工夫も必要。そのほかに、クリークアタック(⬁3,2)やアイボリーカッター(1+4)を中段攻撃の選択肢として織り交ぜていこう。

また、注目したいのがダブルウィップ(⇨3,4)の性能変更。連続ヒットし、1発目をガードさせれば2発目をしゃがまれることがなく1フレーム有利な状況となる。レプラホーンキック(⇨3)の2発目をしゃがめる相手には代わりにこちらを使っていくのが安全だ。

有利な状況では、投げとレッグスイープ(⇩⬊4)によるプレッシャーをどんどんかけていこう。レッグスイープは、⇩⬊⇨3入力によるハーフステップ~ディバインキャノンと二択にして見切られないように出していく。ディバインキャノンは硬直が増加しノーリスクな技ではなくなったが、ガード後は距離が離れるため浮かせ技での反撃が安定するキャラクターはごく一部。そのようなキャラクター以外には、割り切って今まで通り使っていくべきだろう。



スパイダーニーは硬直が増加……だが、暴れを確実につぶせるのは魅力。

しゃがみステータス技に異変?

レイブキック(⇩1☆4)のガード硬直差が−12フレームに増加、フローズンキック(⇩2,4)のガード硬直差は−9フレームに増加している。また、レッグブレイクコンボ(⇩3⇩4)はガード硬直差が−19フレームに増加しただけでなく、ガード時の相手との距離が近くなったため反撃を受けやすくなってしまった。

しゃがみステータスを活かして相手の上段攻撃にカウンターを狙うなら、見返りの大きいディバインキャノンコンボ(⬀3,3)やレッグスイープを使っていきたい。

また、忘れてはならないのが立ち途中2。ガードされてもワンツーパンチ程度でしか反撃されない性能の高さは新バージョンでも健在。上段攻撃や投げを読んだ場合は、しゃがみステータス技のみではなく、こちらも積極的に狙っていきたい。



レッグスイープがヒットしたら再度のレッグスイープで追い打ちしよう。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
⬁1	13	−3	−1	−1
アッパーストレート2発目(⬁1,2)	- ※1	−3	−2	+3
アッパーストレート&スパイダーニー3発目(⬁1,2,3)	- ※2	−17 ※3	ダウン	ダウン
ディバインキャノン(⇩⬊3)	19	−17	ダウン	ダウン
ダブルウィップ2発目(⇨3,4)	- ※4	+1	−1	ダウン

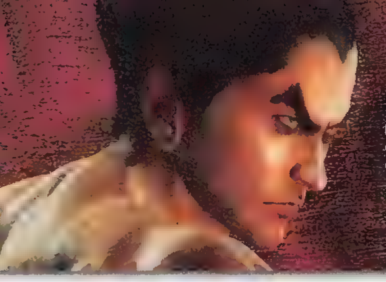
※1:1発目は発生13フレーム　※2:1発目は発生13フレーム　※3:ジャスト入力成功時のフレーム　※4:1発目は発生16フレーム

空中コンボ

1. ⬁2 or ディバインキャノン(⇩⬊3)⇒クリークアタック~横移動(⬁3,2⇩or⇧)⇒シェイクショット~スウェー(横移動中1⇦)⇒ハンティングキックコンボ1発止め(⬃4)⇒レバー⇨入れ立ち2⇒双掌破(⇨➡1+2)
2. レッグスイープ(⇩⬊4)カウンターヒット⇒ライトローキック&バックスピンチョップ(⇩3,1)⇒PKコンボ~アサシンブレード(⇨1,4,1+2)
3. キリングブレード(⇦1)⇒ライトローキック&バックスピンチョップ(⇩3,1)⇒クリークアタック&ディバインキャノン(⬁3,2,3)

壁コンボ

双掌破(⇨➡1+2)⇒壁やられ(強)⇒PKコンボ~デスサイス(⇨1,4,1,3)



「お願い魔神拳」復活か!?

三島 一八(ミシマ カズヤ) KAZUYA MISHIMA

TEXT:ミシマスター

全体的に強化されたといえる新バージョンのカズヤ。地背脚に代表される有効なステータス技を要所で活かせるようになれば、苦手としていた8フレームのジャブを持つキャラクターたちにも対抗できるはずだ。

地背脚を使った新戦術

基本戦術に影響を及ぼす変更点といえば、地背脚(⇧⁂)の強化だろう。旧バージョンではヒットしても不利な状況となり、攻め続けることはできなかった。

しかし、新バージョンではヒット時に5フレーム有利とかなり使い勝手が良くなっている。技後にカズヤ側はしゃがみ状態なので、ヒットしていた場合は踵落とし1発目(立ち途中に⁂)を出すのが基本連係。相手は割り込むことができず、横移動でかわすこともできないぞ。この踵落とし1発目を相手に意識させつつ、地獄門(しゃがみ状態で⬋⬇⇩⁂)を含めた投げ三択や、前ダッシュからの中・下段攻撃による二択を迫っていこう。

地背脚は、カウンターヒット時にダウンを奪えるようになったのも強化点の一つ。ワンツーパンチなどの上段連係を多用してくる相手に対して有効で、攻撃を止めつつ追撃のダメージも期待でき強力だ。不利な状況ではしゃがみ⁂と合わせて使い、相手の上段攻撃を抑制していこう。



ヒット後は有利となる。すかさず攻め立てよう。フェンの鉄釵(⇧⁂)と同じ感覚で使える!?



手数の多いロウやスティーブに対しては、地背脚でカウンターを狙うのが有効になった。

強化された打撃技を使いこなそう

魔神拳(立ち途中に⁂)クリーンヒット時のやられ状態が、スタンから崩れに変更されたのは重要な変更点。硬直の大きい下段攻撃をガードしたときに、ダブルアッパー(立ち途中に⁂⁂)と魔神拳とを使い分けられるようになれば反撃能力アップ。

ほかには、胸尖脚(⇩⁂)の攻撃判定が大きくなりヒットさせやすくなっていたり、烈火脚(⇦⁂)が低い体勢の相手にもヒットさせやすくなっている。ヨシミツの華厳(しゃがみ状態から⇧⇦⁂)に対して烈火脚を出した場合でも、しっかりとヒットするようになったぞ。

また、螺旋岩砕蹴(しゃがみ状態で⬋⁂)と左踵落とし(⇨➡⁂)のダメージが上がったのも強化ポイント。左踵落としは先端部分をガードさせるように出せば、反撃を受けにくいぞ。



判定が強くなったので、ジャンプステータスを十分に活かせるように。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
風神拳(⇨☆⇩⬊⁂)	11	−10	ダウン	ダウン
魔神拳(立ち途中に⁂)	16	−18	ダウン	ダウン
忌怨拳(⇩⁂)	14	−13 ※1	+5	ダウン
地背脚(⇧⁂)	19	−15	+5	ダウン
腿砕き(⇧⁂)	20	−9	+7	+7

※1 近距離でガードされた場合は−4フレーム

空中コンボ

1	魔神拳(立ち途中に⁂)クリーンヒット⇒雷神拳中段脚(⇨☆⇩⬊⁂⁂)
2	地背脚(⇧⁂)カウンターヒット⇒破砕蹴(⇦【⁂⁂】)
3	最速風神拳(⇨☆⇩⇩⁂)⇒最速風神拳(⇨☆⇩⇩⁂)⇒⇨入れ⁂⇒⇨入れ⁂⇒奈落旋風(⇨☆⇩⬊⁂⁂)

壁コンボ

心中突き(⇨⁂)⇒壁やられ(強)⇒魔神烈衝拳(⇦⁂⁂⁂⁂)



浮かして運んで秒殺劇?

リー・チャオラン
LEE CHAOLAN

TEXT：タケヤマ

リーは単発技の性能が高く、クセが強く扱いづらい技はあまり持たないキャラクターだ。接近戦・中距離戦での技の使い分けと、浮かし→運び→壁コンボの流れを覚えれば「一人前のリー使い」になれる!?

接近戦は基本技を軸に

接近戦の軸となるのは、発生が8フレームと早いワンツーパンチ(1 2)。ワンツーパンチの後に相手が手を出してくるようならば、ワンツーパンチ〜レヴォリューションツヴァイ(1 2 2 3)に派生しよう。3発目がカウンターヒットすれば4発目がつながり、かなりのダメージを奪えるぞ。ただし、4発目は上段攻撃なので多用は禁物。リスクの少ない3発止めを基本にしていこう。

レヴォリューションツヴァイの派生を警戒してガードを固める相手には、ヒット時有利になる下段攻撃のパンプキック(⇘3)やしゃがみステータス技のシルバーロー(⇩3)といった下段攻撃を使って崩していく。新バージョンでは、シルバーローのカウンターヒット時にダウンを奪うようになったので、シルバーテイル(しゃがんだ状態から⇘4)で追撃できるぞ。

中段攻撃には、⇘1とミストウルフコンビネーション(⇦3 3)を使っていこう。⇘1は発生が早く、ガード後有利な状況となるので攻めの起点となる技だ。ミストウルフコンビネーションはリーチの長さが長所。また、新バージョンではかなりディレイをかけても連続ヒットするようになっている。ヒット確認して2発目まで出し切るのが理想的だ。

それ以外に接近戦で使っていきたい技は立ち4。カウンターヒット時は前ダッシュからのワンツーパンチで拾ってコンボに移行できることを覚えておこう。



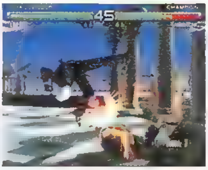
シルバーテイルは先端部分をガードさせれば反撃を受けづらく、強力。

狙うは壁コン!

リーというキャラクターの強みは、壁コンボの破壊力と、空中コンボで相手を壁まで運んでいく能力の高さにあるといえる。

そこで狙いたいのが浮かせ技の数々。まず、シルバーニー(⇙4)は下段捌き後の反撃技として使ってい[illegible]。シルバーヒール(⇦4)とブレイジングキック(⇩⬊4)は、中間距離での相手のけん制攻撃や前ダッシュに対して合わせるように出そう。デッドリースラッシュ(⇨➡4)は体勢が低くなるので、ワンツーパンチなどによるけん制に対してカウンターを狙っていくといい。

相手を浮かせたら、ワンツーパンチ〜ミストステップ(1 2⇨☆)で、浮いた相手を運んでいこう。壁にぶつかったらシュレッダーキックコンボ(下段)(⇨☆3 4⇩4)で追撃するのが基本となる。



体の大きいキャラには、壁コンボでスピニングサマー(3 3 4)も入る。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
ワンツーパンチ2発目(1 2)	- ※1	±0	+5	+7
シルバーロー(⇩3)	16	−17	−3	ダウン
パンプキック(⇘3)	20	−15	+1	+11 ※2
⇘1	13	+1	+7	+7
シルバーニー(⇙4)	14	−12	ダウン	ダウン

※1：1発目の発生は8フレーム　※2：立ちガード可能な硬直

空中コンボ

1. シルバーニー(⇙4)⇒⇘1⇒ワンツーパンチ〜ミストステップ(1 2⇨☆)×2⇒シュレッダーキックコンボ(上段)2発止め(ミストステップ中に3 4)
2. シルバーヒール(⇦4)カウンターヒット or ブレイジングキック(⇩⬊4)⇒大ジャンプ上昇中4⇒ワンツーパンチ〜ミストステップ(1 2⇨☆)×2⇒シュレッダーキックコンボ(上段)2発止め(ミストステップ中に3 4)
3. デッドリースラッシュ(⇨➡4)カウンターヒット⇒デッドリースラッシュ(⇨➡4)⇒立ち4⇒トリプルファングキャンセル〜ミストステップ(⇦1 1⇨☆)⇒ワンツーパンチ〜ミストステップ(1 2⇨☆)⇒シュレッダーキックコンボ(上段)2発止め(ミストステップ中に3 4)

壁コンボ

インパルスショット(⇨➡3)⇒壁やられ(強)⇒シュレッダーキックコンボ(下段)(⇨☆3 4⇩4)



おなじみの二択は健在!!

ポール・フェニックス

PAUL PHOENIX

TEXT：ささき

バージョンアップによる大きな変更点は特に無く、従来通り一撃の破壊力はそのまま。崩拳や竜王霹靂掌といったハイリスク、ハイリターンな技に加えボディスウェーや鉄騎キャンセルなどを使いこなし勝利をつかめ!

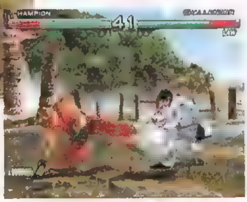
中間距離で固めてから接近

ボディスウェー（⇖2⇦）に変更があり、ボディからスウェーに派生するタイミングが若干遅くなっている。このため、ボディスウェーからの派生技のハイキック（浮草中に4）や飄瓦（浮草中に1）などでカウンターを狙うことが難しくなった。しかし、飄瓦（⇩⇖⇦1）のダメージが15から18に変わるといううれしい変更もある。ボディスウェーから出すよりも中間距離から単発で出し、カウンターを狙おう。

中距離では飄瓦でのカウンターヒット狙いに加えて、万聖龍砲拳（⇨➡2ヒットorガードさせた時1）や瓦割り（⇩1）、三宝龍2発止め（⇨➡34）からの派生などでけん制。相手が固まったら接近し、崩拳ステップ（⇩⇖➡）からの崩拳（⇩⇖➡2）と竜王霹靂掌（⇩4ヒットorガードさせた時2ヒットorガードさせた時1+2）、各種投げなどでガードを揺さぶろう。ただし、投げ技の風牙（⇖1+2）は、投げられた相手の硬直時間が減少し、相手を投げた後の確定の追い打ちは入らなくなっている。



旧バージョンでは追い打ちが確定した風牙だが、相手の硬直が短くなったため……、



追い打ちをガード可能に。投げた後の距離は相変わらず近いので二択攻撃を仕掛けよう。

起き攻め&壁コンボはどうなる?

ダウン中のダメージが70%になったことが、壁コンボにも影響を与えている。スムーズに起き攻めへ移行したいなら崩拳がオススメだ。また、強力な起き攻めの二択を受けるよりも1発くらって安全に起き上がる方を選択するプレイヤーが増えそうなので、寝っぱなしを読んだら岩石割り（相手ダウン中に⇩2）やあびせ蹴り（⇨➡4）を積極的に狙っていこう。



これまでは壁コンボに三崩龍を決めていた場面だが……、



崩拳でもダメージが変わらなくなった。起き攻めを重視ならこちらを。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
双飛天脚（⇖34）	-※1	−13	ダウン	ダウン
崩拳（⇩⇖➡2）	13	−17	ダウン	ダウン
鉄山靠（⇩1+2）	12	−16	ダウン	ダウン
立ち4	12	−4	+5	ダウン
不知火（横移動中に3）	19	−11	+2	+17

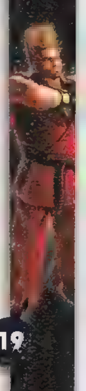
※1：1発目の発生は15フレーム

空中コンボ

❶	⇖2⇒閂剪み（⇦3）⇒立ち1⇒立ち2⇒竜王霹靂掌（⇩4ヒットorガードさせた時2ヒットorガードさせた時1+2）
❷	三宝龍2発止め（➡⇨34）⇒立ち2⇒ワンツーパンチ（12）⇒万聖龍砲拳（⇨➡2ヒットorガードさせた時1）
❸	震月（立ち上がり途中に2）⇒立ち1⇒立ち2⇒竜王霹靂掌（⇩4ヒットorガードさせた時2ヒットorガードさせた時1+2）

壁コンボ

浮かせ⇒壁やられ（中）⇒崩拳（⇩⇖➡2）





ドラゴン怒りの鉄拳!
マーシャル・ロウ
MARSHALL LAW

TEXT：タケヤマ

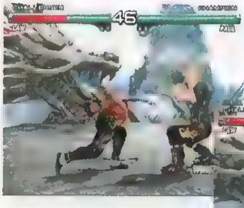
発生の早い基本技からのコンビネーションが多数ある上、豊富な投げ技と2種類のさばき技を持つロウは接近戦が得意なキャラクターだ。また、空中コンボと壁コンボの破壊力にも目を見張るものがあるぞ。

スピーディーな接近戦を展開せよ

接近戦ではワンツーパンチ(∷∷)、左連拳1発〜ワンツーパンチ(∷∷∷)、ワンツーニー(∷∷∷)、ワンツーパンチ〜ブレイズナックルコンボ(∷∷⇨∷∷)といった立ち∷からの派生技と、発生の早い中段攻撃の⇦∷を使って手数で相手を押していこう。

相手に押されたときは、上・中段さばき(⇦∷or⇦∷)の出番。新バージョンではフェイクステップ(⇦∷)のさばき有効時間が減っているので、上・中段さばきの必要性が増しているのだ。さばきに成功したら⇦⇨でチャージドラゴンに移行し、チャージナックルコンボ(チャージドラゴン中に∷⇨∷)で追撃しよう。

相手がガードを固めるならば、各種投げとブレイクロー(⇧∷)、ドラゴンハンマー(⇨∷)を使って中・下の揺さぶりをかけていく。投げは空中コンボ始動技のドラゴンニー(⇨➡∷)と、投げモーションが通常と異なるために投げ抜けしづらく攻撃力も高いドラゴンダイブ(➡∷)を中心に使っていこう。



ドラゴンハンマーはレバー⬇入れでしゃがみ帰着するとガード時5フレーム有利!



立ち途中∷やスライディング、投げを使って攻めていけるので非常に強力だ。

カウンター狙いの技の数々

シットストレートレフトサマー(⇩∷∷)は発生の早いしゃがみステータス技で、カウンター時に連続ヒットして相手を浮かすことができる。接近戦で相手の連係に押されたときに割り込み技として使っていこう。ただし、ガードされると16フレームまでの技で反撃を受けるので多用は禁物だ。

立ち∷は、カウンターヒット時にドラゴンラッシュ(⇦∷∷∷)→チャージドラゴン2(⇦⇨)→チャージドラゴン(⇨)→ドラゴンキャノン(チャージドラゴン中に∷)というコンボが入る。中間距離でのけん制技の主力として役立つぞ。

ドラゴンブレス(⇩∷∷∷)は初段がカウンターヒットすると、2発目にディレイをかけても3発目まで連続ヒットする。常に1発止めで使い、カウンター確認をして2・3発目を出し切ることができれば強力な技となるぞ。相手との距離が遠いと2発目が空振りしやすいので、リーチが長いブレイクロー(⇧∷)とうまく使い分けよう。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
ワンツーパンチ2発目(∷∷)	-※1	−1	+6	+6
ワンツーニー3発目(∷∷∷)	-※1	−7	+4	ダウン
⇦∷	13	+1	+7	+7
ブレイクロー(⇧∷)	17	−14	+4	+4
ドラゴンロー(⇩∷)	16	−14	−3	−3

※1：1発目の発生は8フレーム

空中コンボ

1. ⇩∷ or ⇦∷⇒ドラゴンサマー(∷⬆∷)⇒ドラゴンストライクコンボ(⇨➡∷∷∷)
2. ドラゴンニー(接近して⇨➡∷)⇒ドラゴンラッシュ1発止め(⇦∷)⇒左連拳1発〜ワンツーパンチ(∷∷∷)⇒ドラゴンストライクコンボ(⇨➡∷∷∷)
3. サマーソルトキック(小ジャンプタイプ)(⬇∷) or ドラゴンブレス(⇩∷∷∷)⇒立ち途中∷(立ち途中に∷)⇒ドラゴンラッシュ(⇦∷∷∷)⇒チャージドラゴン2(⇦⇨)⇒チャージドラゴン(⇨)⇒ドラゴンキャノン(チャージドラゴン中に∷)

壁コンボ

ワンツーニー(∷∷∷)カウンター⇒壁やられ(強)⇒ワンツーパンチ〜ブレイズナックルコンボ(∷∷⇨∷∷)



長い手足が最大の武器!!

キング
KING

TEXT：ハメコ。

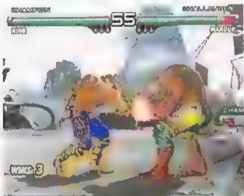
リーチに優れた技が豊富にあるおかげで中～遠距離戦が得意なキング。長いけん制技で相手を固めてから、強力な投げ技による選択を迫っていこう。リーチのおかげで反撃技にも優れているので、守りもバッチリだ。

リーチを活かして攻めよう

うつ伏せへのダウン投げを抜けた相手の硬直が空中判定になったり、ストラングルホールド（相手仰向け頭側へのダウン投げ）後の追撃が決まらなくなるなどの弱体化はあるが、基本的に変更点の少ないキング。

主力はやはりエルボーフック（⇖88 88）。ディレイで硬直が減少するのは変わらずで、ヒット時には相手の先行入力が不可能。有利フレームが増えた上距離も近くなったので、サイドキック（⇖88）とローキック（⇖88）による二択で相手の体力を削るチャンスとなるのだ。

これに合わせ、カウンター時にコンボが決まるスプリントフック（⇦88）、カウンター時にトラースキック（⇦88）がつながるガード崩し（⇨➡☆88）でけん制し、相手を固めたら抜けられにくいシャイニングウィザード（⇨⇨➡88）を狙っていこう。なお、エルボーフックやスプリントフックがガードされた後は、発生が早くしゃがみステータスを持つレフトストレート～ライトアッパー（⇩88☆88）によるフォローが強力だ。



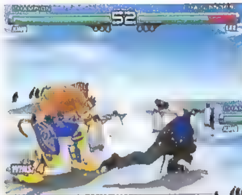
ヒット後の距離が近くなり、有利フレームも増えたエルボーフックはやはり主力技だ。



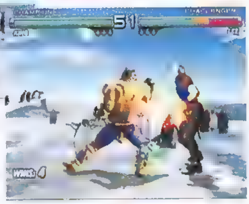
ストラングルホールドを決めても追撃が決まらない。ローキックなどで起き攻めせよ。

ボディスマッシュの先行入力が可能に!!

バージョンアップにより、ボディスマッシュ（しゃがみ状態から⬋88）に先行入力が利くようになり、しゃがみ状態から15フレーム発生の反撃技として使えるようになった。リーチが非常に長いので、たとえリーのシルバーテイルの先端をガードしたとしても届き、コンボへと持ち込める。⇦88よりもダメージが高いので、常にこちらを使っていこう。



ボディスマッシュの先行入力が可能になったため、ガード時の距離が遠い下段にも……、



簡単に反撃可能。遠距離ヒット時は直接ダウン投げを決めるのがベストコンボだ。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
掌底2発目（88 88）	-※1	−1	+6	+6
エルボーフック2発目（⇖88 88）	-※2	−11	+3	+3
エルボーフック2発目（ディレイ）（⇖88 88）	-※2	−6	+7	+7
スプリントフック（⇦88）	12	−6	+5	ダウン
ローキック（⇖88）	14	−9	+2	+2

※1：1発目の発生は9フレーム　※2：1発目の発生は14フレーム

空中コンボ

1. ⇦88⇒ローリングエルボーラッシュ2発止め（⇨88 88）⇒⇨入れ88⇒立ち88⇒ランニングジャガーボム（空中の相手に⇨⇨➡88）
2. ボディスマッシュ（しゃがみ状態で⬋88）⇒トゥーキック（⇨88）⇒立ち88⇒ローリングエルボーラッシュ（⇨88 88 88）
3. シットスマッシュ（⇗88）カウンターヒット⇒立ち途中88（立ち途中に88）⇒アリキック～スピニングスマッシュ（⇩88 88）

壁コンボ

ブルータルサイクロン（88 88）⇒壁やられ（強）⇒クローズラインコンボ（⇨➡88 88）

キング KING

必勝パターンは健在!

クレイグ・マードック CRAIG MARDUK

TEXT：ガト

豊富なけん制技で相手の体力を削り、焦れて手を出した相手に大技を当てるマードックのスタイルは5.1でも変わらない。ただし主力のけん制技に細かな調整が加わっているため、以前よりも丁寧な立ち回りを心掛けよう。

近距離戦の基本

発生の早い技が少ないため、接近戦はやや苦手なマードック。まずはジャブ～ボディブロー(●⇩●)をガードさせるなどして距離を少し離そう。すると、中段攻撃始動のアンガーラッシュ2発止め(⇧●●)を出すのにちょうどいい間合いとなる。

アンガーラッシュ2発止めは、連続ヒットする上に2発目をガードさせると2フレーム有利となる技。ダンク・エルボー(⇩●)に代わり主力技にしていけるぞ。ガード時は2発目をしゃがめるがコングラッシュ2発止め(⇧●⇧●)や、アンガーラッシュ・ボディ(⇧●●⇧●)出し切りを交ぜてしゃがみを抑止していけば問題無い。アンガーラッシュ2発止めからはスイングアッパー(⇧●)や各種下段、投げに連係させて攻めよう。

下段攻撃で主力になるのは、さばけない上にしゃがみステータス付きのニースライサー(⇩●)。だが、ヒット時の硬直が増加している点と、しゃがみステータスの発生が遅くなっている点に注意。

今まで有効だった、ヒット後再度ニースライサーを出していく連係は相手のジャブにつぶされてしまうので、右横移動からのスウェーダブルハンマー(⇧●)を出したり、セットアップビースト(⇧●)で距離を離していくと相手も手を出しにくくなる。セットアップビーストは下がる距離が長いため、安全に間合いを取りつつクラウチングスタイルに構えることができる。相手の技が目の前で空振りしていたらレイドキック(立ち途中に●)で浮かせ、何もしていないときはスピアタックル(クラウチングスタイル中●)を仕掛けていこう。

寝っぱなしを許すな!

5.1ではダウン状態の相手に打撃を当てても70%のダメージになってしまうため、クエイクキック(相手ダウン中に⇧●)やワイルドスタンプ(⇨●)などを当ててもあまりプレッシャーにはならない。そこで、寝っぱなしの相手に対してはダウン投げを積極的に狙ってみよう。空中に放り投げた後はタイミングは難しいが、バリスタナックル1発止め(⇨➡●)ヒット時と同じコンボを決めて大ダメージを与えることができる。相手がダウン投げを嫌ってその場で起き上がったり、受け身を取るようになったら、投げ技や中段攻撃のバリスタナックルで直接二択を仕掛けていこう。

バリスタナックル1発止めは、浮かせてから体力の半分を奪うコンボを決めることができ、ガードされても派生を警戒して反撃を決めてくる相手は少ない。多用しよう。



ステップインローキック(⇧●)は、13フレームまでの反撃を受けるように。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
ニースライサー(⇩●)	14	−16	−3	−3
ダンク・エルボー(⇩●)	18	+3	+6	+6
スイングアッパー(⇧●)	16	−12	ダウン	ダウン
ジャブ～ボディブロー2発目(●⇩●)	-※1	−5	+6	+6
バリスタナックル2発目(⇨➡●●)	-※2	−7	ダウン	ダウン

※1：1発目の発生は10フレーム　※2：1発目の発生は17フレーム

空中コンボ

1. スイングアッパー(⇧●)⇒立ち●⇒アンガーラッシュ・クラウチング(⇧●●●●)⇒クラウチングキャンセル(●)⇒モビービッグダイブ(空中の相手に⇨➡●)
2. レイドキック(立ち途中に●)⇒立ち●⇒アンガーラッシュ・クラウチング(⇧●●●●)⇒クラウチングキャンセル(●)⇒クエイクキック(相手がダウン中に⇧●)
3. バリスタナックル1発止め(⇨➡●)⇒アンガーラッシュ・クラウチング(⇧●●●●)⇒ワンツークラウチングスタイル(●●●)⇒クラウチングキャンセル(●)⇒モビービッグダイブ(空中の相手に⇨➡●)

壁コンボ

浮かせ⇒壁やられ(中)⇒アンガーラッシュ・ヘッド4発止め(⇧●●●●)



剣は拳より強し!

吉光(ヨシミツ) YOSHIMITSU

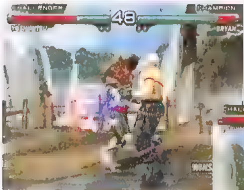
TEXT:タケヤマ

全キャラクター中唯一「剣」を持って闘う宇宙忍者吉光。剣を使ったガード不能技やトリッキーな技が数多く存在するので、ほかのキャラクターにはできない意表を突いた攻めを展開することが可能だぞ。

高性能な中段攻撃

吉光の主力技は、ノーマルヒットで相手を浮かすことができ、空振り時の硬直が非常に少ないステップインアッパー(⇘2)だ。近距離〜ステップインアッパーが届くか届かないかくらいの距離で積極的に使っていこう。この技はガードされても4フレームしか不利にならないので、避け性能の高い合掌(横移動中に1)でフォローしたり、立ち1や隼(⇙3)で暴れるといった選択を取ることができるのも強みだ。

中〜遠距離では、突衝(⇨3+4)が強力。リーチが非常に長く、判定が強いので前ダッシュで近づいてくる相手にヒットさせやすく、相手のけん制技につぶされることも少ない。ただし、ガードされるとワンツーパンチなどで反撃を受けることがあるほか、横移動に対してはあまり強くないので乱発するのは危険。中間距離で相手のけん制技が空振りした際に、反撃技として出していく使い方もできるようにしよう。また、新バージョンでは突衝ヒット後の相手の硬直が減っている点にも注意!



突衝がヒットしたら、3+4で卍あぐらに移行可能。体力を少しだけ回復できる。



卍あぐらからの技や、その場起き(⇧)からの卍蜻蛉(⇧1+2)などで起き攻めしよう。

相手のガードを崩すには?

吉光はステップインアッパーと突衝という強力な中段攻撃を持っているため、相手は立ちガードを選択しがち。そこで相手に揺さぶりをかけるために使っていきたい技が、華厳(しゃがんだ状態から⇦1)と露払い(しゃがんだ状態から⇘3)だ。特に華厳は強力な技で、ガード不能技としては驚異的な発生の早さを誇る。ガードを固める相手に接近していき、しゃがんでからの華厳を素早く出せると大きな戦力となるぞ。新バージョンでは華厳の攻撃力が若干落ちているのだが、今まで通り使っていって問題無い。

ただし、華厳はややリーチが短いという欠点があるので、代わりに露払いも使おう。吉光のしゃがみモーションを見て露払いを警戒する相手には、厄払い(立ち途中に2)を出していけばいい。



華厳は、横転受け身を取る相手に出すとほぼ回避不能となるので強力。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
ステップインアッパー(⇘2)	16	−4	ダウン	ダウン
突衝(⇨3+4)	19	−10	ダウン	ダウン
隼(⇙3)	14	−14	ダウン	ダウン
合掌(横移動中に1)	17	−12	+2	ダウン
厄払い(立ち途中に2)	15	−6	ダウン	ダウン

空中コンボ

1. ステップインアッパー(⇘2)or隼(⇙3)⇒レバー➡入れ立ち1⇒忍法卍葛4発止め(⇦1 1 1 1)1・2・4発目ヒット⇒忍法卍葛1発止め(⇦1)⇒レバー⇨入れバレリーナキック(➡3)
2. 華厳(しゃがんだ状態から⇦1)⇒鬼薊3発止め(⇘1 1 1)⇒斬哭剣(⇩1)
3. 露払い(しゃがんだ状態から⇘3)⇒立ち途中4(立ち途中に4)⇒獄門(⇨1+2)

壁コンボ

卍裏跳蹴り(⇙4)⇒壁やられ(強)⇒忍法卍菊5発止め(⇗2 2 2 2 2)



けん制メインの戦法が強力

ブライアン・フューリー
BRYAN FURY

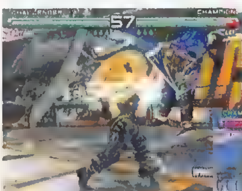
TEXT：ハメコ。

チョッピングエルボーと受け身確定スネークエッジのブライアン二大柱が弱体化したものの、強化されたニークラッシュを使った接近戦と、ほぼ性能に変化が無い挑発による壁際の攻めで今回も十分に闘えるぞ。

チョッピングエルボー抜きでの戦術

主力技のチョッピングエルボー（⇦⁘）が浮かなくなったため、技選択の見直しは急務だ。中距離戦では、⁘や⁘でけん制し、たまにクイックソバット（⁘⁘）、ライオットアナコンダ（⁘⁘⁘）といった⁘始動の連係を交ぜるのが効果的。⁘の空振りで相手を誘い、ライオットアナコンダ2発目がカウンターで決まれば3発目までつながるという寸法だ。後転受け身されなければ、さらにフライングニールキック（⇦⬅⁘）で追撃できる。また、フライングヒール（⇧⁘）を置いておくのも強力。

近距離戦では、ワンツー派生、⁘⁘派生を軸に、クイックレフトローキック（⇩⁘）やクイックローキック（⇩⁘）、しゃがみステータスを持つスイーパーキック（⬂⁘）で体力を削っていく。中段は、カウンター時コンボに持ち込めるようになったニークラッシュ（立ち途中に⁘）が非常に強力。特殊ステップ（⇩⇦⇨⁘）やスウェーキャンセル（⇩⬃⇦が完成した1フレーム後に⁘）を活用して積極的に使い、カウンターを狙っていこう。



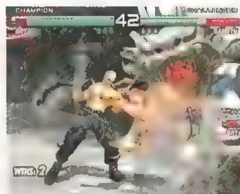
空中コンボに持ち込むためにも、スカし確定ジェットアッパー（⇨⇦⁘）の精度を磨け。



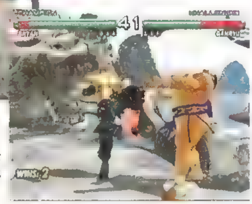
スウェーキャンセルを使えば、立ち状態から15フレームでニークラッシュを出せる。練習しよう。

壁際は挑発で決まり!!

⁘×4→ロー・ストマックコンビネーション（⇩⁘⁘）による運びコンボは、相変わらずかなりの距離を運べる。壁やられ（中）を誘発したら、ワンツースマッシュ（⁘⁘⁘）を決め、前ダッシュから挑発（⁘）を出しておく。横転受け身には挑発→⁘からの壁コンボを決め、寝たままを確認したら、挑発をキャンセルしてのスイーパーキックなどで追い打ちしておくといいぞ。



壁まで運んだ後は、今まで通りワンツースマッシュを決め、前ダッシュから……、



挑発を出す。受け身には重なり、取られなくても起き攻めに移行すれば問題無い。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
ワンツーパンチ2発目（⁘⁘）	- ※1	−1	+10	+10
ワンツーハイキック3発目（⁘⁘⁘）	- ※1	−3	ダウン	ダウン
ニークラッシュ（立ち途中に⁘）	12	−7	+4	ダウン
ダブルニークラッシュ2発目（立ち途中に⁘⁘）	- ※2	−10	+4	+4
スイーパーキック（⬂⁘）	16	−13	−1	+4

※1：1発目の発生は8フレーム　※2：1発目の発生は12フレーム

空中コンボ

1. ジェットアッパー（⇨⇦⁘）⇒ソーク・クラブ（⇨⁘）⇒⇨入れ⁘⇒ライオットアナコンダ（⁘⁘⁘）
2. リフトアッパー（立ち途中に⁘）⇒ストッピング～ハイドクローラー（⇦⁘⇨）⇒ニークラッシュ（ハイドクローラー中に☆⁘）⇒⇨入れ⁘⇒⇨入れ⁘⇒マッハパンチ（⇨➡⁘）
3. ニークラッシュ（立ち途中に⁘）カウンターヒット⇒スナイパーソバット（⬃⁘）⇒ストマックブロー（⬂⁘）⇒⇨入れ⁘⇒マッハパンチ（⇨➡⁘）

壁コンボ

挑発（⁘）⇒⁘⇒壁やられ（強）⇒後ろダッシュ⇒ストマックブロー（⬂⁘）⇒⇨入れワンツースマッシュ（⇨⁘⁘⁘）



一味違うぜスーパーポリス
レイ・ウーロン
LEI WULONG

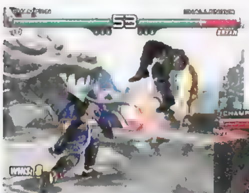
TEXT：ハメコ。

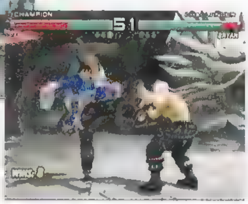
前バージョンでは苦渋を味わった（?）レイ。その分、絞竜掌のスキ減少による強化、ダウン中のダメージ補正による寝るリスクの低下など、バージョンアップによる恩恵を大きく受けている。今こそ反撃のときだ!!

頼みの綱は絞竜掌!!

横方向に強くリーチに優れた浮かせ技である絞竜掌（⇨➡⁘）、昇流脚～背向け（⇨➡⁘）を軸とした中距離戦が得意なレイ。特に、バージョンアップでスキが10フレームに減少した絞竜掌をメインのけん制技とし、先端ヒットを狙った出し切りの後掃燕舞（⇧⁘⁘）による立ちガード崩しと、スカし確定として強力な⇨入れ虚環脚1発止め（⇨⁘）を狙っていくのが基本戦法だ。近距離戦では、4発目を⁘同時押しして入力することでカウンター時は狼牙揺震撃となり、それ以外の場合も右の攻めに移行できる狼牙蛇突連撃4発止め～龍の構え（⇨☆⁘⁘⁘⁘⇨）が主力技となるぞ。

中距離で相手を固めた後は、旋風連脚（【⁘⁘】）を使おう。ガードさせれば、コンボ始動技である背身下掃打（背向け中⇩⁘）と背向け⇩⁘で二択を迫れる。もし背身下掃打をガードされても、仰向けに寝る（背向け中⇩⁘）を使えば12フレーム以降の反撃技を空中判定でくらえるので、大したダメージにはならないのだ。



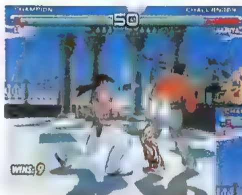


絞竜掌が強力なため、浮かせる機会が多く、壁コンボも高威力なので、壁把握は必須!!

旋風連脚からの二択はかなり強力。旋風連脚空振り時は⇩でダウンに移行すれば安全。

狼牙蛇突連撃4発目から攻めよう

狼牙蛇突連撃4発目～龍の構えをガードさせた後はこちらが2フレーム有利。10フレーム発生以降の技には龍牙連撃（龍の構え中に⁘⁘⁘⁘）でカウンターを取れる。しゃがみ⁘や8フレームの⁘で対抗してくる相手には、一瞬後方に下がっての龍砲（龍の構え中に⁘）が有効。ガード時は4フレーム有利なのでさらに攻められる上、カウンター時は浮かせられる強力な技だ。





狼牙揺震撃の4発目を⁘と入力すれば、カウンター時以外は蛇突連撃に自動移行する。

龍の構えに移行すれば有利。同時入力による自動移行は龍牙連撃からも使用可能だぞ。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
⇧⁘	13	+1	+7	+7
狼牙蛇突連撃4発止め～龍の構え（⇨☆⁘⁘⁘⁘⇨）	- ※1	+2	+2	+2
絞竜掌（⇨➡⁘）	18	−10	ダウン	ダウン
背身下掃打（背向け中に⬇or⇩⁘）	12	−8	ダウン	ダウン
昇流脚～背向け（⇨➡⁘⬅）	16	−11	ダウン	ダウン

※1：1発目の発生は10フレーム

空中コンボ

1	絞竜掌（⇨➡⁘）or ⇩⁘ or ⇧⁘⇒⇨入れ⁘⇒⇨入れ⁘⇒立ち⁘⇒昇流連脚（⇨➡⁘⁘）
2	背身下掃打（背向け中に⬇or⇩⁘）⇒⇨で振り向き⇒⇨入れ⁘⇒⇨入れ⁘⇒⇨入れ⁘⇒⇨入れ⁘⇒⇨入れ虚環脚1発目（⇨⁘）
3	昇流脚～背向け（⇨➡⁘⬅）⇒背向け⇩⁘⇒⇨入れ⁘⇒立ち⁘⇒昇流連脚（⇨➡⁘⁘）

壁コンボ

狼牙揺震撃4発止め（⇨☆⁘⁘⁘⁘）1発目カウンターヒット⇒壁やられ（強）⇒後ろダッシュ⇒⇧⁘⇒⇨入れ虚環脚（⇨⁘⁘）



ママ、頑張って!!
ロジャーJr.
ROGER Jr.

TEXT：ハメコ。

受け身確定の消失、後転受け身可能になったたたき付けやられにより、大きく打撃を受けたロジャーJr.のママ。旧バージョンのようなリターン重視の攻めに頼らず、強化されたエルボーピンタで細かくいこう。

接近戦に勝負をかけろ!!

4発目のよろけが空中判定になり、追撃で与えられるダメージが減少したとはいえ、発生10フレームのアニマルラッシュ&クルクルパンチ（⇨●●●●●）（以下アニマルラッシュ）でカウンターを狙っていく戦法は相も変わらず強力だ。普段はスキの小さい3発目で止めておき、カウンターを確認できたときだけ4発目まで出して空中コンボ❸を決めるのが基本となる。

アニマルラッシュ3発止めやフィンキック（⇧●）など、スキの小さい技をガードさせた後は、姿勢の低いカンガルーアタック（⇧●）への連係が強力。判定の高い技を避けつつ攻撃できるぞ。ヒット後、受け身を取らないならダイナミックスマッシュ（⇨➡●）、クイック受け身にはライジングトゥーキック（⇩●）でさらに追撃しよう。

このように接近戦には滅法強いので、いかにして近づくかが闘いでの焦点になる。中距離からのけん制に使いやすいのが、特殊ステップ（⇨☆⇩◆）からのローキック（⇨☆⇩◆●）とチャージスタンプ（⇨☆⇩⇧☆●●ホールド）による細かい二択。前者はしゃがみステータスを持つ上、横に強く、後者はリーチに優れ、スプリングスタンプ（⇨☆⇩⇧☆●●）を交ぜることで対応を惑わせられる。

ここに、新バージョンではガード時の距離が離れるようになったダイナミックスマッシュ（⇨➡●）を組み込んで動きを止め、すかさず接近戦に持ち込むのだ。



アニマルラッシュで固めてからニ択を迫るスタイルはいまだ健在だぞ。

強引な二択に黄色信号!!

受け身確定が消失したせいで、ライジングトゥーキックとテイルカッター（⇧●）のリターンが大幅に減少。さらに後者はスキも増加したので、旧バージョンのように強引な二択で押し切るのは難しくなった。

そこで、確実に連続ヒットするようになったエルボーピンタ（⇧●●）を主体に攻め、ここぞというときにテイルカッターを狙う、というスタイルに切り替えていきたい。エルボーピンタはディレイをかけることでスキが減少するので毎回必ずかけておき、1発目のカウンターを確認できたら2発目を出さずにアニマルヘッドバット（⇧●）で追撃しよう。

エルボーピンタの2発目ヒット後は近い間合いで有利となるので、アニマルラッシュを盾に、投げやエルボーピンタ、テイルカッターを使って攻めるのだ。



エルボーピンタヒット後は距離が近く、攻め続けられる。多用しよう。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
アニマルラッシュ&クルクルパンチ3発目（⇨●●●）	- ※1	−1	+11	+11
エルボーピンタ2発目（⇧●●）	- ※2	−10	+2	+2
エルボーピンタ2発目ディレイ（⇧●●）	- ※2	−7	+6	+6
テイルカッター（⇧●）	20	−16	ダウン	ダウン
ロン・ドゥ・ヒール（[●●]）	15	−2	ダウン	ダウン

※1：1発目は発生10フレーム　※2：1発目は発生14フレーム

空中コンボ

❶	ライジングトゥーキック（⇩●）⇒立ち●⇒エアーズロック（⇨●●●）
❷	テイルカッター（⇧●）or ロン・ドゥ・ヒール（[●●]）⇒フィンキック（⇧●）⇒ダブルスピン・カスタネット1発止め（●）⇒⇨入れワンツープリマコンボ（⇨●●●）
❸	アニマルラッシュ&クルクルパンチ4発止め（⇨●●●●●）1発目カウンターヒット⇒⇨入れ●⇒エアーズロック（⇨●●●）

壁コンボ

ダイナミックスマッシュ（⇨➡●）⇒壁やられ（強）⇒アニマルキックラッシュ（⇧●●●●●）5発目ディレイ

ロジャーJr.

ROGER Jr.



見た目にだまされるな!?
クマ&パンダ
KUMA & PANDA

TEXT：ハメ's

頼みの綱だった受け身確定攻めが無くなってしまった代わりに、全体的にパワーアップを果たしているクマ&パンダ。細かい技で相手の体力をチクチクと削っていく、獣らしからぬ嫌がらせ戦法が基本!?

削って削って削りまくれ!!

基本となる戦法は旧バージョンと変わらず、発生8フレームでリーチに優れたベアヘブンキャノン1発止め（⇨⁘）でけん制し、スキあらば下段のベアラリアット（⇨⁘）で体力を削る、というもの。

ベアラリアットヒット後はこちらがしゃがみで五分なので、立ち途中⁘や、先行入力横移動からのベアヘブンキャノン（⇨⁘⁘⁘）、再度ベアラリアットに連係させるといい。対として使う中段は、今バージョンからガード時に相手をしゃがみ状態にするようになったベアスタンプ（⇦⁘）がローリスクで使いやすい。

また、今回からストレート〜エルボー〜アッパー2発止め（⁘⁘）の2発目が空振りしにくくなった上、なんと⇨入れ時もつながるようになったので、けん制に、12フレームのスキへの反撃にと大活躍するぞ。

これだけでは攻撃力に欠けるので、ガード時距離が離れるようになって反撃を受けにくくなった熊鬼神拳（⇨➡⁘）が重要となる。届く間合いでは多用しよう。



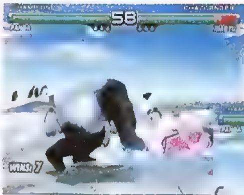
技の空振りにはベアシザース（⇨⁘）を狙おう。スキの減少により、使いやすさが上昇。



下段ガード後、上段しゃがみ後は、発生13フレームの浮かせ技、立ち途中⁘が活躍する。

ハンティングスタイルからの起き攻め

受け身確定が消失したので、代案が必要となる。ベアシザースヒット後や浮かし〜⇨⁘から、トリプルハンマー1発止め〜ハンティングスタイル（⁘⁘）でたたき付け、ハンティングスタイル（以下HS）中の技で起き攻めしよう。後転はベアスピアー（HS中⇩⁘）で拾い、それ以外には、共にダウンに決まるベアクロウ（HS中⁘）とベアタックル（HS中⁘）で二択を仕掛けるのが有効だ。



空中コンボをトリプルハンマー1発止め〜HSで締める。ベアシザースからも決まるぞ。



後転にはベアスピアーが空中ヒット。さらにダブルベアクロウ（HS中⁘⁘）で拾えるぞ。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
ベアヘブンキャノン1発止め（⇨⁘）	8	−2	+4	+9
ベアシザース（⇨⁘）	17	−14	ダウン	ダウン
ベアラリアット（⇨⁘）	16	−14	±0	±0
⇨入れストレート〜エルボー〜アッパー2発止め（➡⁘⁘）	- ※1	−1	+2	+2
ベアスタンプ（⇦⁘）	14	−3	−4 ※2	+5

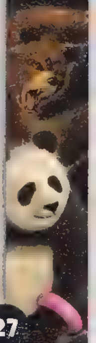
※1：1発目は発生12フレーム　※2：相手しゃがみ状態にヒット時+6フレーム

空中コンボ

1	ベアヘブンキャノン（⇨⁘⁘⁘）⇒⇨入れ⁘⇒⇨入れ⁘⇒熊鬼神拳（⇨➡⁘）
2	熊鬼神拳（⇨➡⁘）⇒右横移動⇒ビックベアアタック（⇦⁘）⇒熊三宝龍（⇦⁘⁘⁘）
3	ベアクロウ（ハンティングスタイル中⁘）⇒ベアタックル（ハンティングスタイル中⁘）

壁コンボ

⇦⁘⇒壁やられ（中）高位置⇒⇨入れ⁘⇒トリプルハンマー1発止め〜ハンティングスタイル（⁘⁘）⇒ダブルベアクロウ（ハンティングスタイル中⁘⁘）





ダメージ効率で勝負!!
アンナ・ウィリアムズ
ANNA WILLIAMS

TEXT：ガト

豊富な浮かせ技から壁コンボ～起き攻めまで絡めば、一瞬で勝負が決まってしまうことも少なくないアンナ。リーチの長い技が少ないのでどうやって近づくかが勝負を分ける。

近づいてしまえばこちらのもの!

アンナの技は全体的にリーチは短いものの、近づくことさえできれば強力な技がそろっている。ガードさせて有利になるクリークアタック(⇦◎◎)や、アッパーストレート(⇦◎◎)で押していこう。

アッパーストレートはガード時ヒット時共に不利だが、アッパーストレート&スライスウィンド(⇦◎◎◎)まで出せば、ある程度は相手の手出しを抑止できる。3発目は上段攻撃だが、ガードされても反撃を受けないので気軽に出していい。しゃがむ相手には再度のアッパーストレートなどで固めていこう。こうして固まった相手に、中・下段攻撃に投げを絡めて崩しにかかろう。

二択に使用する技として、立ち状態からは中段攻撃のクイックサマーソルトキック(➘or⬆or➚◎)と下段のランドスリップ(⇦◎)、しゃがみ状態からは中段攻撃のリフトショット(立ち途中に◎)と下段のコールドブレード(しゃがみ状態で➘◎)と強力な中・下段がそろっているのでそれぞれ対にして揺さ振ろう。



エクスキューショナー(⇨➡◎)のしゃがみステータスが無くなっている。



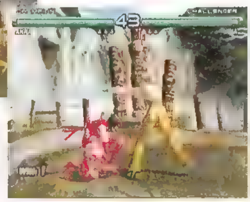
右方向への判定の強さを活かして、横移動対策として使おう。

要所の二択でダメージ効率を上げる

左で述べた接近戦での二択に使用する中・下段は、ヒットすれば空中コンボが入りまとまったダメージを奪えるので、起き攻めなどでも積極的に狙っていきたい。また、リフトショットやコールドブレードはしゃがみ状態からの技なので、⇩◎や、連続ヒットする逆PDKコンボ(◎◎)などでしゃがみ状態を作って、スムーズに連係させるのがオススメだ。



クイックサマーソルトキックは、硬直終了際まで⬇にレバーを入れておくと……、



ほとんどのキャラのワンツーパンチが入らなくなる! しゃがみ状態を利用して反撃しよう。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
リフトショット(立ち途中に◎)	19	−7	ダウン	ダウン
ランドスリップ(⇦◎)	27	−20	ダウン	ダウン
クリークアタック(⇦◎◎)	-※1	+1	+2	+12
クイックサマーソルトキック(➘or⬆or➚◎)	18	−12	ダウン	ダウン
コウトリーレインボー(⇨➡◎◎◎)	-※2	−16	ダウン	ダウン

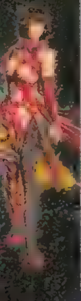
※1：1発目は発生14フレーム　※2：1発目は発生15フレーム

空中コンボ

1. リフトショット(立ち途中に◎)⇒アッパーストレート(⇦◎◎)⇒⇨入れワンツーパンチ(➡◎◎)⇒コウトリーレインボー(⇨➡◎◎◎)
2. 立ち◎カウンターヒット⇒ライトローキック&バックスピンチョップ(⇩◎◎)⇒コウトリーレインボー(⇨➡◎◎◎)
3. コールドブレード(しゃがみ状態で➘◎)⇒ライトローキック&バックスピンチョップ(⇩◎◎)⇒⇨入れ◎⇒コウトリーレインボー(⇨➡◎◎◎)

壁コンボ

浮かせ⇒壁やられ(中)⇒コウトリーレインボー～カオスジャッジメント(⇨➡◎◎⇦◎)⇒ピッキングヒール(カオスジャッジメント中に◎)





細かく削ってスウェーハイ!!

ブルース・アーヴィン
BRUCE IRVIN

TEXT：ささき

⇨入れツー・ローハイキックに代表される強力なケズリ技を数多く持つブルース。じわじわと体力を削り、焦って安易な攻めをしてくる相手にはスウェーハイキックを合わせて一気に体力を奪え!!

スウェーハイキックを狙え!

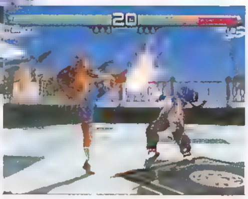
バージョンアップによる変更点中、特に目を引くのはスウェーハイキック（⇧⊞）。なんとカウンターヒットで崩れを誘発し空中コンボを決めることが可能になった。

おなじみの⇨入れツー・ローハイキック（⇨⊞⇩⊞⊞）、サイクロン・トルネード１発止め（⇧⊞）、ブルファング（⇩⊞⊞）などで削り、相手が手を出してきそうなところにスウェーハイキックを置いてカウンターを狙おう。スウェーハイキックを待ってくる相手には、さらにケズリ技で体力を奪っていけばいい。ただし、スウェーハイキックは硬直が大きくなっているので調子に乗って乱発すると手痛い反撃を受けてしまうので注意が必要だ。

ほかに使い勝手が上がったのはサイクロンキック（横移動中に⊞）。ノーマルヒットでダウンを奪えるようになったので、相手の横移動を抑制するのに効果的。ヒット後に寝っぱなしや横転にはサイクロン・トルネード１発止め、後転にはツー・ローハイキックがオススメ。ローキックのヒットを確認して出し切れるのでローリスクだ。



カウンターヒット時にくずれを誘発するスウェーハイキック。相手の攻撃にうまく合わせれば……、



崩れを誘発!　空中コンボへ移行すれば、半分近くの体力を奪える。

削り技の細かな変更

まずは、削り技として優秀だったサイクロン・トルネード（⇧⊞⊞）だが、１発目ヒット時にも２発目をガードされると確定反撃を受けるようになってしまった。削り目的なら１発止めが無難だろう。

ブルファングは使い勝手がアップ。旧バージョンでは２発目ヒット後にも確定反撃を受けてしまったが、反撃を受けないようになった。リーチが長く遠距離からのケズリに向いているトライデントローキック（⇩⊞）はダメージが１上がっている。カウンターヒットでコンボが入る下段攻撃であるペインウィンド（しゃがみ状態で⇧⇩⬆⊞）はノーマルヒット後のやられが変更。

ほかに、これらの下段攻撃と対をなす中段攻撃のトリプルニーコンボ（⇦⊞⊞⊞）は、1、2発目が返し技不可能になっているぞ。



ブルファングは2発目をヒットさせれば反撃を受けない。ガード時は10フレーム不利。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
ティー・ソーク・ラン（⇧⊞）	15	−13	ダウン	ダウン
トリプルニーコンボ2発目（⇦⊞⊞）	-※1	−10	+1	+3
サイクロン・トルネード1発止め（⇧⊞）	25	−10	+1	+1
ダブルフェイスブレイカー2発目（⇧⊞⊞）	-※1	−12	ダウン	ダウン
ライジングコンビネーション（⊞⊞⊞⊞）	-※2	−14	ダウン	ダウン

※１：１発目は発生 14 フレーム　※２：１発目は発生８フレーム

空中コンボ

❶	ニーランチャー（⇦⇨⊞）⇒右横移動⇒ブルニードル（⇨⊞）⇒⇨入れツー・ローハイキック（⇨⊞⇩⊞⊞）⇒前ダッシュ⇒ワン・ツー・ハイキック（⊞⊞⇨⊞）1、3発目ヒット
❷	ティー・ソーク・ラン（⇧⊞）⇒トリプルニーコンボ2発止め（⇦⊞⊞）⇒立ち⊞⇒トリプルニーコンボ（⇦⊞⊞⊞）
❸	スウェーハイキック（⇧⊞）カウンターヒット⇒⇨入れツー・ローハイキック（⇨⊞⇩⊞⊞）2、3発目ヒット⇒トリプルニーコンボ（⇦⊞⊞⊞）

壁コンボ

浮かせ⇒壁やられ（中）⇒ライジングコンビネーション（⊞⊞⊞⊞）



瞬速のフラミンゴ

白頭山（ペク・トー・サン）
BACK DOO SAN

TEXT：ミシマスター

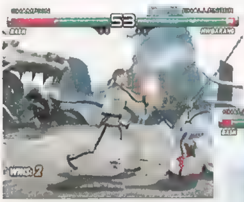
若干、性能が変更された技があるものの、ペクらしさは全く失われておらず、フラミンゴを中心とした攻めと守りは依然強力なままである。さあ、君もテコンドーを習ってみたらどうだ？

攻めるときの狙い

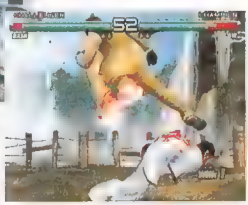
リーチが長く、ヒット後にスネイクブレード（⇩◇◇◇）で追撃できるスカルクラッシュ１発止め（◇）が強力だ。中間距離では常にこの技を狙いつつ、相手の出方を見よう。実はダメージが18から15へと減少してしまったのだが、わずかな差なので気にはならないだろう。

ダブルクレイモア（⇦◇◇）もリーチが長く、攻め入るときに便利だ。２発目にディレイをかけることができるので、うまく相手の攻撃を誘い出してヒットさせたい。しかし、ダブルクレイモア２発目はカウンターヒットしても崩れを誘発しなくなったので、旧バージョンよりもカウンター時のリターンは小さくなってしまった。

相手に近づいてフラミンゴ構えに移行したときには打撃技だけでなく、投げ技のボールブレーカー（⇨◇）も積極的に狙っていきたい。コマンドを⇨【◇◇】というようにスライド入力で行なうことでフラミンゴからでもボールブレーカーを出すことができるため、接近戦で相手を崩す手段として非常に役に立つぞ。



発生の早いスカルクラッシュは確定反撃技としても重宝する。



フラミンゴからのボールブレーカーは投げ抜けしにくい。

守りの手段

近距離で相手の攻めを回避する手段としてフラミンゴ（⇦◇）が挙げられる。新バージョンではフラミンゴで相手の技をかわしにくくなってしまったのだが、右横移動～フラミンゴ～フラミンゴムーブ、という３段階横移動ならば近距離で相手の連係攻撃をかわした際に背後まで回り込むことができる。背後を取ったらスネイクブレードで浮かせよう。

また、ペクにはパンチ攻撃のみ当て身できるパリング（⇦◇）がある。手数の多いキャラや、つなぎの遅いパンチ連係技を持つキャラに対して有効だ。

さばき有効フレームが伸びたおかげで今まで以上に攻撃を取りやすくなっているため、ガードしても反撃を決めることのできないパンチ攻撃にはパリングを合わせていこう。



３段階横移動で相手の背後に回り込む、恍惚の瞬間。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
スカルクラッシュ1発止め（◇）	14	−10	ダウン	ダウン
スカルクラッシュ2発目（◇◇）	-※1	−17	−6	ダウン
ヒールフォール（◇◇）	-※2	−4	+7	ダウン
ステルスニードル（⇦◇）	15	−7	+4	+6
ダブルクレイモア（⇦◇◇）	-※3	−13	±0	ダウン

※１：１発目は発生14フレーム　※２：１発目は発生11フレーム
※３：１発目は発生22フレーム

空中コンボ

1. スカルクラッシュ1発止め（◇）⇒スネイクブレード（⇩◇◇◇）
2. ダークハルバート（⇧◇）⇒ジャベリン（立ち途中に◇◇◇）
3. ⇦◇⇒立ち◇⇒フラッシングハルバート～フラミンゴムーブ（◇⇨）⇒フラッシングハルバート～フラミンゴムーブ（◇⇨）⇒スカルクラッシュ（◇◇）

壁コンボ

浮かせ⇒壁やられ（中）⇒ワンツーパンチ～バタフライキック5発止め（◇◇◇◇◇）



相撲の地位は変わらず？

巌竜（ガンリュウ） GANRYU

TEXT：タケヤマ

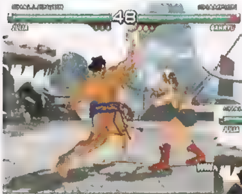
主要技の硬直が若干増加したガンリュウだが、戦術自体に大きな影響は無い。ただし、コンボに関しては別。受け身確定ヒップブレスが不可能になったことと、達磨落としがダウンに当たらないことが痛い。

近距離戦を見直そう

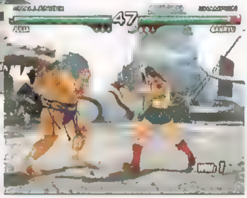
新バージョンでは、近距離戦での主力だった電車道コンボ（⇧⁘⁘⁘⁘）の2発目をガードされると発生15フレームまでの技で反撃されるようになり、出しづらい技となってしまった。この技は基本的に1発目で止めるようにし、1発止めからの連係をつぶそうとしてくる相手に対してのみ2発目を出し、カウンターを狙おう。

そして、強力無比な下段攻撃、雷張り手（⇧⁘）はガード時の硬直が増加し、相手との距離も近くなった。多用は控え、しゃがみステータスを活かした攻防一体の使い方を重視していこう。

そして雷張り手の弱体化によって使用価値が上がったのが、もう一つの下段攻撃、けたぐり（⇧⁘）だ。リーチに優れ、攻撃力も高くガード硬直にも変更は無いので気軽に出していけるぞ。近距離戦の主力技である突き上げアッパー（⇧⁘）や閻魔突っ張り（⁘⁘⁘）1発止めおよび2発止め、送り出し（⇩⁘）といった技と合わせてどんどん使っていこう。



突き上げアッパーは相変わらず強力な中段攻撃だが、硬直が若干増加している。

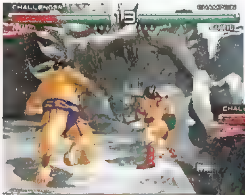


ガード後に八双飛び（⇦⁘or⁘）を出しても発生8フレームのジャブを取れないぞ。

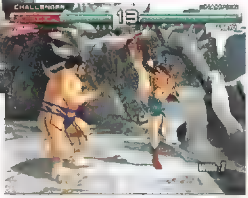
たたき付けより吹き飛ばし？

新バージョンでは、空中コンボをもろ手ハンマー（⁘）で終えた後の達磨落とし（⇨⁘）がダウン状態の相手に当たらないだけでなく、再度のもろ手ハンマーがしゃがみ状態の相手にヒットしたときに受け身を取れるようになってしまった。

起き攻めよりもコンボダメージを重視し、ぶちかまし（⇨⁘）締めのコンボも使っていこう。



けたぐりは、もろ手ハンマーで空中の相手をたたき付けた後に出すと……、



ガード後の距離が離れるので反撃が空振りしやすい。突き上げアッパーで浮かそう。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
電車道コンボ1発目（⇧⁘）	13	−5	+6	+6
電車道コンボ2発目（⇧⁘⁘）	- ※1	−15	−4	−4
送り出し（⇩⁘）	15	+3	+3	+3
雷張り手（⇧⁘）	21	−17	ダウン	ダウン
突き上げアッパー（⇧⁘）	16	−7	ダウン	ダウン

※1：1発目は発生13フレーム

空中コンボ

1	突き上げアッパー（⇧⁘）⇒⁘始動閻魔突っ張り4発止め（⁘⁘⁘⁘）1･2･4発目ヒット⇒電車道（⇧⁘⁘）⇒もろ手ハンマー（⁘）
2	雷張り手（⇧⁘） or サバ折シザース（⇨⁘）⇒電車道コンボ（⇧⁘⁘⁘）⇒⁘始動閻魔突っ張り4発止め（⁘⁘⁘⁘）1･2･4発目ヒット⇒ぶちかまし（⇨⁘）
3	かち上げ（⇦⇧⇩⬆⁘）⇒後ろダッシュ⇒押忍プレス～しゃがみ帰着（⇩⁘⬇）⇒⇧☆⇒⁘始動閻魔突っ張り2発止め（⁘⁘）⇒⁘始動閻魔突っ張り4発止め（⁘⁘⁘⁘）⇒もろ手ハンマー（⁘）

壁コンボ

浮かせ⇒壁やられ（中）⇒⁘始動閻魔突っ張り4発止め（⁘⁘⁘⁘）





強力な単発技が主力!

王 椋雷(ワン・ジンレイ)
WANG JINREI

TEXT：垂れクス

通天砲のダメージ減に加え、残月、竜巻投げといった主力技の性能が弱体化してしまい、お手軽感が無くなってしまったワン。確定反撃やスカシ反撃を中心とした「待ち」スタイルで丁寧に闘う必要があるだろう。

浮かせ技をいかに当てるかがカギ!

リーチが長く、攻撃力の高い技を多く持つワンは中距離でのけん制合戦が得意だが、接近戦に対応できる技も多数持っている。相手に攻め込まれたときは返し技(⇦○or⇦○)や、通天砲(○○○)による切り返し(発生が早く、初段カウンターヒット時には3発連続ヒットして空中コンボが可能)が強力。相手の攻撃を横移動でかわして大纒崩捶(⇦○○)や猿手脚(⇩○)といった浮かせ技もどんどん狙っていこう。通天砲は3発目をガードされるとスキが大きいので2発止めを基本として使い、カウンターヒットを確認して3発目を出すようにしよう。ただし、反撃されづらいだけで2発止めもスキはしっかりあるので多用は禁物。

スキの大きい攻撃をガードしたときの確定反撃には連撃衝腿(○○)、連拳衝腿(○○)、打突連拳(⇦○○)といった反撃技をきっちり返していきたい。相手の連係に対しては前述の通天砲や返し技で対応していくといった「守り」のスタイルで堅実に闘っていこう。



相手の攻めに対しては返し技や通天砲のほかに消力(⇦○)も効果的。

消力成功後は即座に派生技を入力してダメージを奪っていこう。

残月後の追い打ち

残月後は相手側の硬直が減ってしまい、「前ダッシュ→通天短砲(⇦○○) or 通天砲(○○○)」を決めにくくなってしまった。コマンド入力に自信が無ければ、残月後の追い打ちには前ダッシュから双把(⇨○)でわずかながらもきっちりダメージを奪っていくことが重要だろう。ちなみに、残月はステップ(⇩⇦➡)中に⇦○で素早く出すことができるぞ。



ワンの背後に壁のある状況で残月を決めると、相手は壁やられ(強)になるので……、

追い打ちには通天短砲(⇦○○)や崩拳(⇩⇦➡○)を決めていこう。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
通天砲3発目(○○○)	-※1	−14	ダウン	ダウン
連撃衝腿2発目(○○)	-※1	−6	+5	ダウン
連拳衝腿2発目(○○)	-※2	−10	+1	+1
打突連拳2発目(⇦○○)	-※3	−7	+4	+4
前掃十字把2発目(⇩○○)	-※4	−14	ダウン	ダウン

※1：1発目は発生8フレーム　※2：1発目は発生10フレーム
※3：1発目は発生14フレーム　※4：1発目は発生19フレーム

空中コンボ

1. 猿手脚(⇩○)⇒立ち○⇒打突連拳(⇦○○)⇒打突連拳(⇦○○)⇒双把(⇨○)
2. 大纒崩捶(⇦○○)⇒前ダッシュ⇒打突連拳(⇦○○)⇒打突連拳(⇦○○)⇒崩拳(⇩⇦➡○)
3. 立ち○カウンターヒット⇒前ダッシュ⇒打突連拳(⇦○○)⇒打突連拳(⇦○○)⇒双把(⇨○)



壁コンボ

崩拳(⇩⇦➡○)⇒壁やられ(強)⇒崩拳(⇩⇦➡○)



三島の暗黒面を学べ
デビル仁
DEVIL JIN

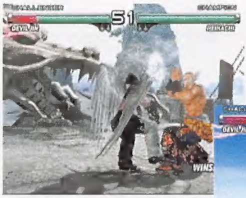
TEXT：ミシマスター

中段の破嗶打ち、下段の奈落払いというお手軽で強力な二択を武器とするデビルジンは攻撃力が非常に高いキャラクター。壁の有無にかかわらず一気に試合を決めることができる可能性を秘めているぞ。

もう暴発は怖くない？

風神拳（⇨☆⇩⬂∷）コマンド失敗による獄卒打ち１発止め（⇧∷）暴発が厄介であったが、獄卒打ち１発止めがガードされても反撃を受けなくなった。このおかげでコマンド入力に自信の無い人でも失敗のリスクを恐れず積極的に最速風神拳（⇨☆⇩⇧∷）を狙うことができるので、比較的扱いやすくなっただろう。獄卒打ち出し切り（⇧∷∷）もガード時に反撃を受けなくなったので、リスクの小さい中段攻撃として役に立つはずだ。

ほかにも、今まで通り鬼八門（⇧∷∷）、羅刹門２発止め（⇦⇨∷∷）、破嗶打ち（⇦∷）といった優秀な中段攻撃がそろっており、これらを相手に意識させつつダメージの高い奈落払い（⇨☆⇩⬂∷）を狙っていくのがデビルジンの闘い方だ。奈落払い１発止めは風神ステップを伸ばさず、すぐに出すことで先端ヒットでもダウンを奪うことができるので必ず覚えておこう。近距離ヒットしたときには白鷺遊舞２発止め（∷）で拾って空中コンボを決めることができるぞ。



獄卒打ちが暴発してもリスクが無くなったのは嬉しい変更点。



強力な奈落払いをいかに当てるかがポイントとなる。

効率よくダメージを奪え

10フレーム有利となってもデビルジンは手が短いせいで閃光烈拳（∷∷∷）が相手に届かないことがよくある。そこで思い切って破嗶打ちと奈落払いの二択を迫るのもいいだろう。破嗶打ち～風神ステップ（⇦∷⬂）はヒットしたのを確認してから風神拳を出しても連続ヒットを狙え、ガードされたときに風神拳だけでなくほかの派生技も振り分けて使うことができれば戦術に厚みが増し、リスクを減らすことができるはずだ。

斬首刀（横移動中に∷）はガードされても１フレーム有利と強化された技なので、注目してもらいたい。上段攻撃で使いにくい印象はあるが、横移動対策技として十分に機能するぞ。左横移動から出すことでヒット後に白鷺遊舞で拾いやすくなるので、必ず左横移動から出すようにしよう。



破嗶打ちのヒット確認はデビルジン使いの必修科目。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
鬼八門（⇧∷∷）	- ※1	−5	+6	+6
羅刹門2発目（⇦⇨∷∷）	- ※2	−3 ※3	−1	−1
追い突き（立ち途中に∷）	14	−12	ダウン	ダウン
叫喚閃空（⇨☆⇩⬂∷）	26	−4	ダウン	ダウン
獄卒打ち2発目（⇧∷∷）	- ※4	−7	+4	ダウン

※１：１発目は発生13フレーム　※２：１発目は発生15フレーム　※３：相手が横移動で硬直をキャンセル時−８フレーム　※４：１発目は発生18フレーム

空中コンボ

1. 最速風神拳（⇨☆⇩⇧∷）⇒最速風神拳（⇨☆⇩⇧∷）⇒白鷺遊舞２発止め（∷）⇒鬼八門～前ダッシュ（⇧∷∷⇨➡）⇒奈落払い（⇨☆⇩⇧∷∷）
2. 追い突き（立ち途中に∷）⇒ヘブンズドア（⇨☆⇩⇧∷⬃）
3. 奈落払い１発止め（⇨☆⇩⇧∷）⇒白鷺遊舞３発止め（∷∷）⇒風神ステップ～踵落とし（⇨☆⇩⇧∷∷）

壁コンボ

胴抜き（⇨➡∷）⇒壁やられ（強）⇒鬼八門～前ダッシュ（⇧∷∷⇨➡）⇒紫雲二段蹴り（⇩∷）

デビル仁　DEVIL JIN





破壊力は健在

三島 平八(ミシマヘイハチ)

HEIHACHI MISHIMA

TEXT：ミシマスター

受け身に対する起き攻めが多少変わっただけで、今までヘイハチをやり込んでいた人ならば変わらず動かせることだろう。空中コンボも変化は無く、最大ダメージコンボを常に狙っていきたい。

狙うは無双連拳と伏龍脚

中段攻撃の浮かせ技として、13フレームという最速の発生を誇る無双連拳(⇧⁘⁘⁘)。新バージョンでは2発目のダメージが減少してしまったが、空中コンボを含めたダメージは相変わらず大きいので、この技を狙うことがヘイハチ最大の狙いだ。

しかし、無双連拳はガードされたときの硬直が大きく気軽に出すわけにはいかないので、相手の技をガードしたり、空振りさせた時にしっかり決めていきたい。また、ヘイハチは立ち途中攻撃に浮かせ技を持たないので、硬直の大きい下段攻撃をガードした時に前ダッシュや横移動で立ち状態にし、無双連拳で反撃をするというのも重要なテクニックの一つだ。

ダウンを奪うことのできる伏龍脚(しゃがみ状態で⬋⁘)もスキあらば狙っていきいたい。⬋でしゃがみ、しゃがみ状態になった瞬間に⁘を押してスムーズに出せるようになろう。立ち状態からしゃがみ状態に移行するタイミングを覚えることが重要だ。



無双連拳は相変わらず強力。ヘイハチ主力の浮かせ技だ。



伏龍脚はしゃがみステータスを活かして出すのも効果的。

細かい変更点をチェック

細かい変更点に目を向けると、まず羅生門(⇦⁘)が技の前半部分で打撃をくらうとしっかりカウンターを取られるように変更された。ガードされても反撃を受けず、横方向に判定が強い優れた技なのだが、技の発生は遅いのでカウンターを狙われると危険。特にカウンターを取りにきやすい対ジュリア戦は連拳大纏崩捶が怖いので、羅生門には頼らないようにしよう。

ほかにも面白い変更がある。封殺陣・爆砕拳(三島流・封殺陣の構え中に⁘⁘)を最大ためした場合にガードした相手の体力を削れるようになった。これで相手の体力がわずかで壁際に追い詰めたときなど、ケズりK.O.を狙いやすくなった。封殺陣・粉砕拳(三島流・封殺陣の構え中に⁘)は壁やられ(強)を誘発可能なので、プレッシャーは十分だ。



構えをため、プレッシャーをかける楽しさを味わおう。

主要技のフレーム

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター
多聞殺2発止め(⇨⁘⇦⁘)	- ※1	−1 ※2	+5	+5
無双掌波(⇧⁘⁘⁘)	13	−5	+4	+4
剛掌破(⁘)	12	−5	ダウン	ダウン
観音砕き(立ち途中に⁘)	18	−7	+4	ダウン
影生門(⇧⁘)	23	−15	+5	+5

※1：1発目は発生10フレーム　※2：相手が横移動で硬直をキャンセル時−3フレーム

空中コンボ

1. 無双連拳(⇧⁘⁘⁘)⇒⇨入れ立ち⁘⇒奈落払い3発〜雷神拳(⇨☆⇩⬋⁘⁘⁘⁘⁘)
2. ぱちき(⇨⁘)⇒金剛槍掌(⇩⇧⇨⁘)
3. 伏龍脚(しゃがみ状態で⇧⁘)⇒奈落払い3発〜雷神拳(⇨☆⇩⬋⁘⁘⁘⁘⁘)⇒瓦割り(⇩⁘)

壁コンボ

無双連拳(⇧⁘⁘⁘)⇒壁やられ(中)⇒ワンツーパンチ(⁘⁘)⇒青龍門2発止め(⇦⇨⁘⁘)⇒鬼下駄(相手ダウン中に⇩⁘)





鉄拳 TEKKEN5™ 戦術進化本

Version. 5.1

鉄拳 5 Version. 5.1 を闘いぬくための本





目次 index



ARCADIA
発行所:株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
0570-060-555(営業局)

鉄拳5 Version. 5.1戦術進化本
〜鉄拳5 Version. 5.1を闘いぬくための本〜

月刊アルカディア9月号特別付録
Printed in JAPAN
凸版印刷